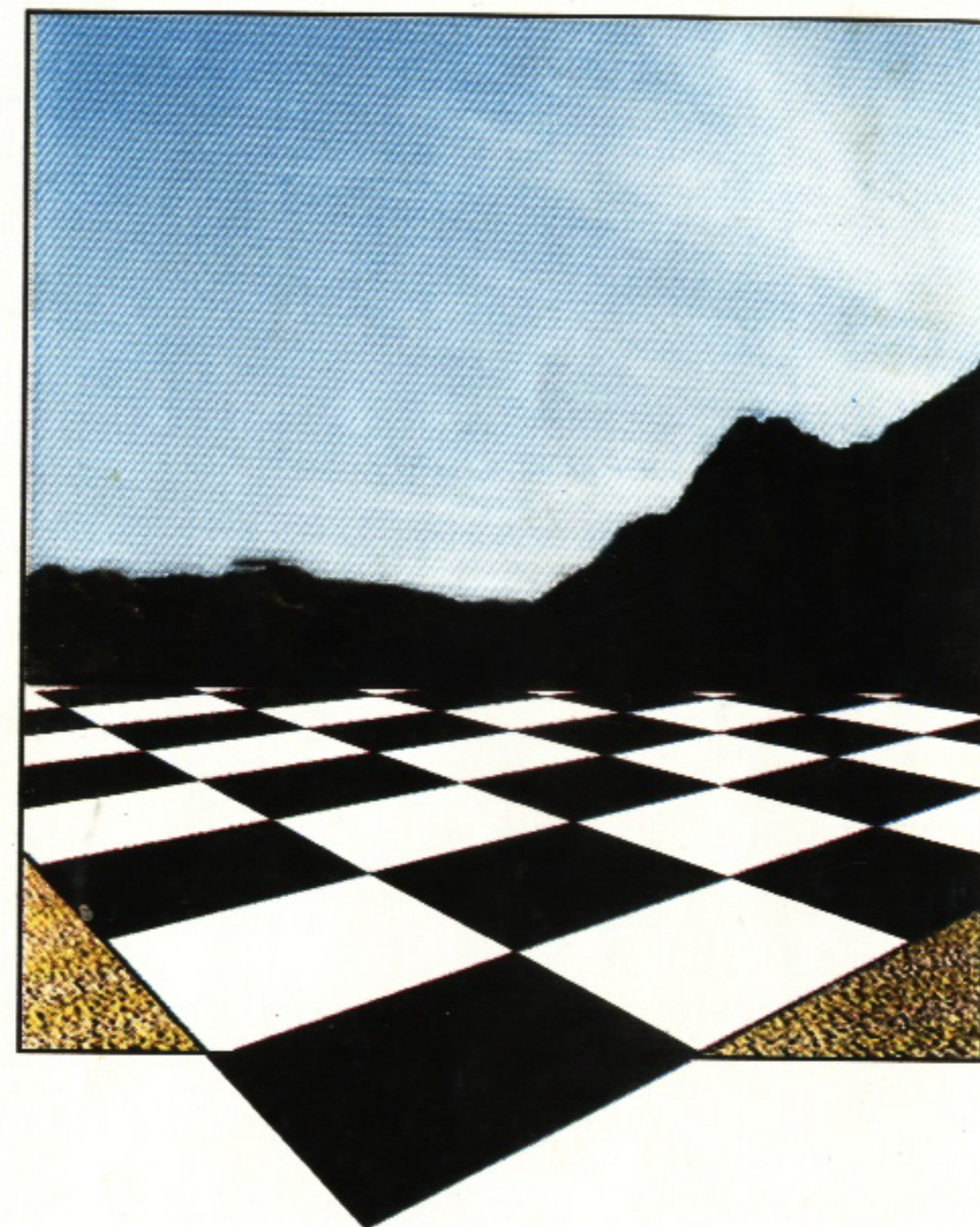


»Această carte, care a rezistat la o mulțime de ediții, în forme și în limbi diferite, este impregnată cu elixirul veșnicei tinereți a șahului. Se schimbă generații de șahiști, se poartă discuții în contradic-toriu, se creează capodopere, se detronează și se încoronează campioni, dar această carte nu numai că nu îmbătrânește, ci devine și mai actuală decât în anul apariției sale»

MIHAIL TAL
Ex-campion mondial de șah

AARON NIMZOVICI



SISTEMUL MEU ȘAHIST

E L E M E N T E L E S T R A T E G I E I

1

AARON NIMZOVICI

SISTEMUL MEU

VOLUMUL I

ELEMENTELE STRATEGIEI

Ediție îngrijită de **VLADIMIR MACOVESCU**
și **CRISTIAN PALAMAR**

Editura Șah Press
București 1994

Grafica: Dan GHERMAN, Daniel BUTOI
Corectura: cap. 1, 4, 8, 9 Carmen VOICU
cap. 2, 3, 5-7 Iulia IONICĂ

© Editura Șah Press, 1994

Sistemul meu — ISBN 973 - 96820 - 0 - 6
Vol. I Elementele strategiei — ISBN 973 - 96820 - 1 - 4

Cuprins

Cuvânt înainte

Prefața autorului

1. Centrul și dezvoltarea figurilor

1.1. Introducere	7
1.2. Ce înțelegem prin dezvoltare	8
1.3. Schimbul în deschidere	10
1.4. Centrul de pioni și forța lui distructivă	14
1.5. Capturarea pionilor în deschidere	18

2. Coloanele deschise

2.1. Introducere. Generalități și definiții	21
2.2. Deschiderea unei coloane	22
2.3. Scopul acțiunilor desfășurate pe coloane	26
2.4. Obstacolele întâlnite	27
2.5. Renunțarea la o coloană în favoarea alteia	30
2.6. Avanpostul	31
2.7. Partide ilustrative	35
2.8. Schemă recapitulativă	43

3. Liniile a 7-a și a 8-a

3.1. Introducere și generalități	44
3.2. Atacul pozițional și atacul „exploziv”	45
3.3. Cinci cazuri speciale pe linia a 7-a	49
3.4. Schemă recapitulativă	56
3.5. Concluzii și partide ilustrative	58

4. Pionul liber

4.1. Definiții	66
4.2. Obligatorietatea blocației	68
4.3. Funcțiile „blocheurului”	75
4.4. Lupta împotriva „blocheurului”	78
4.5. Atacul frontal al regelui	82
4.6. Diverse tipuri de pioni liberi	86
4.7. Reguli pentru avansarea pionilor liberi	90
4.8. Finaluri și partide ilustrative	92
4.9. Schemă recapitulativă	99

Schimbul

5.1. Recapitulare	101
5.2. Motivele schimbului în jocul de mijloc	101
5.3. Când și unde are loc schimbul	104
5.4. Exemple ilustrative	105

Strategia finalurilor

6.1. Introducere și generalități	107
6.2. Centralizarea figurilor. Călătoria regelui	108
6.3. Activizarea turnurilor și a figurilor în general	113
6.4. Regruparea forțelor dispersate	116
6.5. Jocul pe coloană în finalul partidei	117
6.6. Schemă recapitulativă	120
6.7. Exemple ilustrative	124

Legarea

7.1. Tactică sau strategie?	128
7.2. Piesa legată. Piesa semilegată	129
7.3. Combinații de schimb pe câmpul de legare	132
7.4. Cum se eliberează figura legată	135
7.5. Partide ilustrative	142
7.6. Schema recapitulativă	147

Șahul prin descoperire

8.1. Legătura dintre legare și șahul prin descoperire	149
8.2. „Moara”	151
8.3. Șahul dublu	153

Lanțurile de pioni

9.1. Observații generale	156
9.2. Atacarea lanțului de pioni	160
9.3. Atacul bazei lanțului de pioni	162
9.4. Transferarea regulilor blocației de la pionul liber la lanțul de pioni	164
9.5. Tipuri de atac ale bazei	166
9.6. Transferul atacului de la o bază la alta	176
9.7. Schemă recapitulativă	179
9.8. Partide ilustrative	180

Cuvânt înainte

Editura Șah Press își propune să ofere cititorului român o serie de lucrări teoretice fundamentale care au influențat evoluția șahului contemporan.

Considerăm că o asemenea grea misiune nu poate începe decât cu „Sistemul meu” de Aaron Nimzovici, lucrare despre care fostul campion mondial de șah, regretatul Mihail Tal, scria în prefața la ediția din 1984: „Această carte, care a rezistat la o mulțime de ediții, în forme și în limbi diferite, este impregnată cu elixirul veșnicei tinereți a șahului. Se schimbă generații de șahiști, se poartă discuții în contradictoriu, se creează capodopere, se detronează și se încoronează campioni, dar această carte nu numai că nu îmbătrânește, ci devine și mai actuală decât în anul apariției sale. Iar de atunci au trecut mai bine de 60 de ani. Așa se întâmplă când autorul știe să deosebească valorile perene de cele trecătoare și să le generalizeze.”

Mulțumim și pe această cale tuturor celor care ne-au sprijinit tehnic, moral și material să concretizăm această inițiativă care se dorește benefică, atât pentru tinerii sportivi de performanță, cât și pentru simplii iubitori ai șahului.

EDITURA

În general, eu nu sunt partizanul explicațiilor de la începutul cărților, dar, în cazul acesta, o prefață mi s-a părut necesară. Tot ceea ce se scrie în această carte este atât de nou, încât prefața este binevenită.

„Sistemul meu” nu a apărut spontan, ci treptat, puțin câte puțin, dezvoltându-se în mod organic. Bineînțeles, ideea esențială, de a analiza separat și în profunzime fiecare element al strategiei șahiste, este fructul inspirației. Nu este suficient însă să spui despre coloana deschisă că trebuie s-o ocupi și s-o folosești sau să spui despre un pion liber că trebuie să fie oprit. Nu! Analiza trebuie făcută în detaliu. Ar putea să pară ridicol, dar vă asigur, iubii cititori, că pionul liber are un suflet comparabil cu cel al omului, dorințe ascunse și temeri pe care noi trebuie să le ghicim. Același lucru se poate spune și despre lanțurile de pioni și despre celelalte elemente ale strategiei. Pentru fiecare voi oferi o întreagă serie de principii și reguli utilizabile în practică. Aceste reguli merg în profunzimea lucrurilor și vă vor ajuta să înțelegeți mai bine înlănțuirea aparent misterioasă a faptelor care se derulează pe cele 64 de câmpuri pe care noi le îndrăgim atât.

A doua parte a cărții prezintă jocul pozițional în forma sa modernă. Se afirmă adesea că eu sunt părintele școlii „hiper-moderne”. Nu va fi deci lipsit de interes să se vadă cum gândesc.

Există obișnuința să se scrie manuale pe un ton sec și doct. Probabil se crede că își pierde din demnitate adoptând un ton glumeț. Ce are umorul cu un manual de șah? Eu nu sunt de acord cu această părere și, sincer fiind, consider că o glumă reușită conține adesea mai mult adevăr interior decât un enunț plicticos. În ceea ce mă privește sunt un partizan declarat al unui stil mai liber de expunere. Eu compar cu plăcere partida de șah cu viața de zi cu zi; complexitatea a ceea ce se întâmplă pe tabla de șah poate fi astfel mai ușor înțeleasă.

În unele locuri, am făcut scheme pentru a sublinia structura raționamentului. Am făcut-o atât din grijă pedagogică, cât și ca măsură de prevedere. Am vrut să evit ca adversarii mei mediocri — există și din aceștia — să rețină doar unele detalii și să treacă — voluntar sau involuntar — pe lângă esența problemei — construcția ramificată a sistemului în întregul lui — și nu numai o serie de elemente dispartate.

Unele probleme prezentate în detaliu în primul volum al cărții par foarte simple, dar aceasta este după mine mai mult un merit decât o lipsă.

Eu cred că pot fi mândru că am reușit să stabilesc un anumit număr de reguli legate cauzal între ele. Cât de simplu sună — de exemplu — „Cinci cazuri speciale pe liniile a 7-a și a 8-a”, dar cât de greu mi-a fost să le extrag din haos! Sau despre „coloanele deschise”. Și mai ales despre „lanțurile de pioni”.

Amintesc că fiecare capitol al acestei cărți este mai dificil decât precedentul, cartea fiind structurată pe însușirea treptată a temei, nu pentru a mă ascunde de critici, ci pentru a-l lămurii pe cititor.

Mi s-ar putea reproșa că am folosit prea multe exemple din propriile partide. Consider că era de datoria mea să-mi ilustrez sistemul prin aplicarea lui în practică.

Acestea fiind zise, ofer cartea cititorilor, cu inima ușoară. Deși are scăpările sale — fiindu-mi imposibil să scotocesc prin toate ungherele strategiei — consider că — în ciuda tuturor obstacolelor — am scris primul manual adevărat al jocului de șah.

Aaron Nimzovici

1.1. Introducere

În opinia mea, elementele strategiei jocului de șah sunt următoarele:

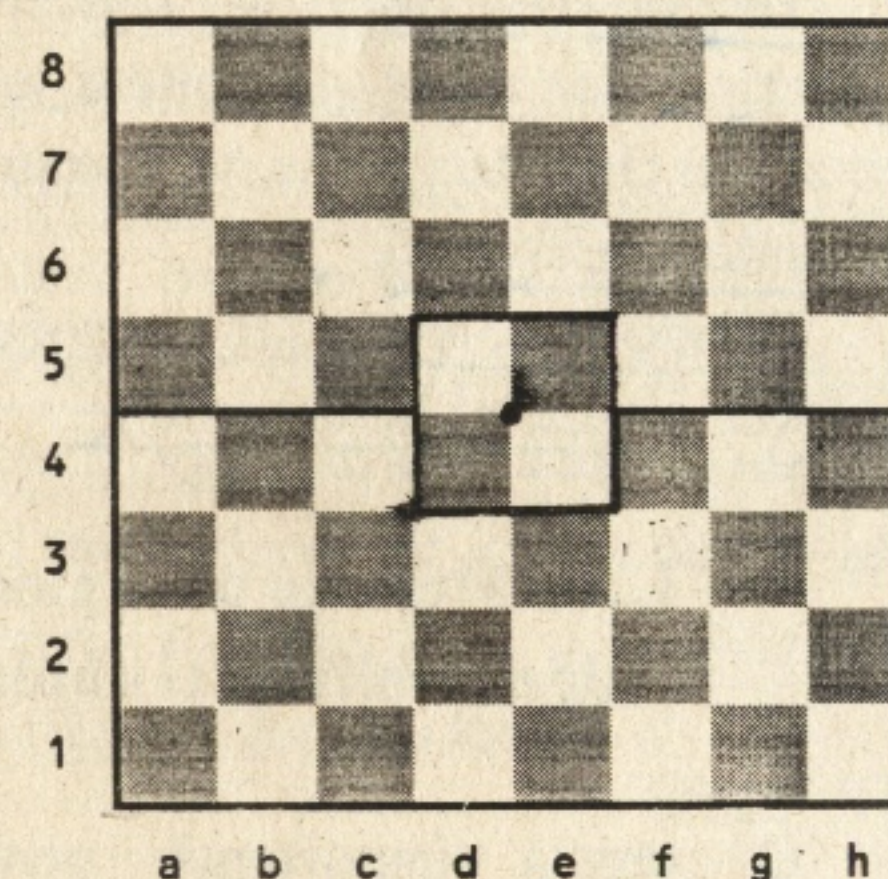
- centrul
- coloanele deschise
- linia (orizontală) a 7-a și a 8-a, respectiv a 2-a și întâia pentru negru
- pionul liber
- legarea
- șahul prin descoperire
- schimbul
- lanțul de pioni.

Fiecare din aceste elemente va fi explicat cât mai amănunțit cu putință în cele ce urmează.

Vom începe cu **centrul**, pe care ne propunem să-l tratăm gândindu-ne în primul rând la jucătorul mai puțin experimentat. În al doilea volum al cărții, care este dedicat **jocului pozițional**, vom îndrăzni să abordăm **centrul** din punctul de vedere al jucătorului experimentat.

După cum știți, **Centrul** a fost exact punctul în jurul căruia între anii 1911-1913 a avut loc o revoluție în lumea șahului. Vreau să spun că articolele pe care le-am scris în acea perioadă erau îndreptate împotriva

școlii tradiționale conduse de Dr. TARRASCH și au marcat începutul școlii moderne. Iată pentru început câteva definiții (vezi D1).



D1.
Frontiera
Punctul central
Câmpurile centrale

Linia orizontală din Diagrama 1 noi o numim frontieră; în acest caz, **linia** trebuie privită în sens matematic și nu din punct de vedere al jocului de șah.

Cu negru este marcat punctul central al tablei, din nou privit în sens matematic. El este ușor de găsit fiind punctul de intersecție al diagonalelor mari (a1-h8; a8-h1).

1.2. Ce înțelegem prin dezvoltare

Prin dezvoltare înțelegem avansarea strategică a figurilor dincolo de linia de frontieră.

Procesul este analog avansării trupelor la declanșarea unui război. Ambele armate caută să ajungă la frontieră cât mai repede cu putință pentru a invada teritoriul inamic.

Dezvoltarea este o concepție colectivă. Să avem dezvoltate una, două sau chiar trei piese nu înseamnă că suntem dezvoltați.

Dimpotrivă, logica șahului solicită ca toate piesele să fie dezvoltate.

Dezvoltarea în deschidere trebuie să fie animată de un spirit democratic. Cât de nedemocratic ar fi, de exemplu, să-l lăsați pe unul dintre ofițerii dvs. să avanseze singur, în timp ce restul trupelor bate pasul pe loc acasă și se plictisește de moarte.

Nu, lăsați fiecare figură să facă o mutare și să aștepte următoarea manevră.

1.2.1. Mutarea unui pion nu trebuie privită ca o mutare de dezvoltare, ci numai ca un ajutor dat dezvoltării.

O regulă importantă pentru începător. Dacă s-ar putea dezvolta figurile fără a muta pionii, atunci, o asemenea dezvoltare ar fi cea mai corectă. Spun asta deoarece pionul nu este un combatant agresiv și dacă trece frontiera în deschidere nu reprezintă cu adevărat o amenințare pentru adversar, deoarece forța sa este neglijabilă în raport cu celelalte piese. Cu toate acestea, dezvoltarea figurilor nu este posibilă fără ajutorul pionilor, deoarece pionii adverși din centru, ne-ar obliga să ne retragem piesele dezvoltate.

Pentru ca dezvoltarea figurilor noastre să se facă fără piedici este necesar ca, în prealabil, să ne construim un centru de pioni.

Prin centru înțelegem pătratul care include punctul central (câmpurile e4; d4; e5; d5 — vezi D1).

În cele ce urmează vom prezenta eșecul unei acțiuni de dezvoltare nesprijinită de pioni.

1 ♖f3 ♘c6 2 e3. Deoarece pionul nu ocupă centrul, din punctul nostru de vedere, dezvoltarea albului se realizează fără ajutorul pionilor.

2 ... e5 3 ♖c3 ♘f6 4 ♘c4 d5.

Se observă că sistemul de dezvoltare al albului este greșit, permițând pionilor negri să acționeze asupra figurilor albe în mod demobilizator.

5 ♘b3 Deja este rău. În deschidere aceeași figură mută de două ori 5 ... d4 și situația albului — din punctul de vedere al jucătorului neexperimentat este incomodă.

Un alt exemplu

Alb: Nimzovici (fără turnul din a1 și cu pionul la a3)

Negru: Un amator

1 e4e5 2 ♖f3 ♘c6 3 ♘c4 ♘c5 4 c3 ♘f6 5 d4 ed4 6 cd4 ♘b6. Negrul a cedat centrul și, neglijând să joace d6, oferă albului întregul control asupra câmpurilor centrale. Din punctul nostru de vedere, dezvoltarea negrului s-a realizat fără ajutorul pionilor.

7 d5 ♘e7 8 e5 ♘e4 9 d6 cd6 10 ed6 ♘:f2 11 ♔b3 ... Complet blocat de pionul din d6, negrul va ceda în câteva mutări chiar dacă va mai câștiga un turn.

11 ... ♘:h1 12 ♘:f7 ♔f8 13 ♘g5, cu avantaj decisiv.

Rezultă din regula dată la 1.2.1. că mutările pionilor sunt admise în deschidere numai dacă ajută la ocuparea centrului sau dacă sunt în-

tr-o legătură logică cu această ocupa-

Altfel spus, efectuați numai mutări de pioni care ocupă centrul sau care atacă centrul adversarului.

De exemplu, într-un joc deschis după 1 e4 e5 mutările d3 sau d4 acum sau mai târziu se vor dovedi întotdeauna corecte.

Dacă aceste tipuri de mutări sunt singurele permise, înseamnă că mutarea pionilor de flancuri în deschidere trebuie să fie privită ca o pierdere de timp. În jocurile închise, această regulă se aplică într-o măsură mai mică, deoarece contactul cu adversarul nu este total și dezvoltarea figurilor are loc mai lent.

Pentru a rezuma

În jocurile deschise —, rapiditatea dezvoltării este suprema lege.

— Fiecare piesă trebuie dezvoltată printr-o singură mutare.

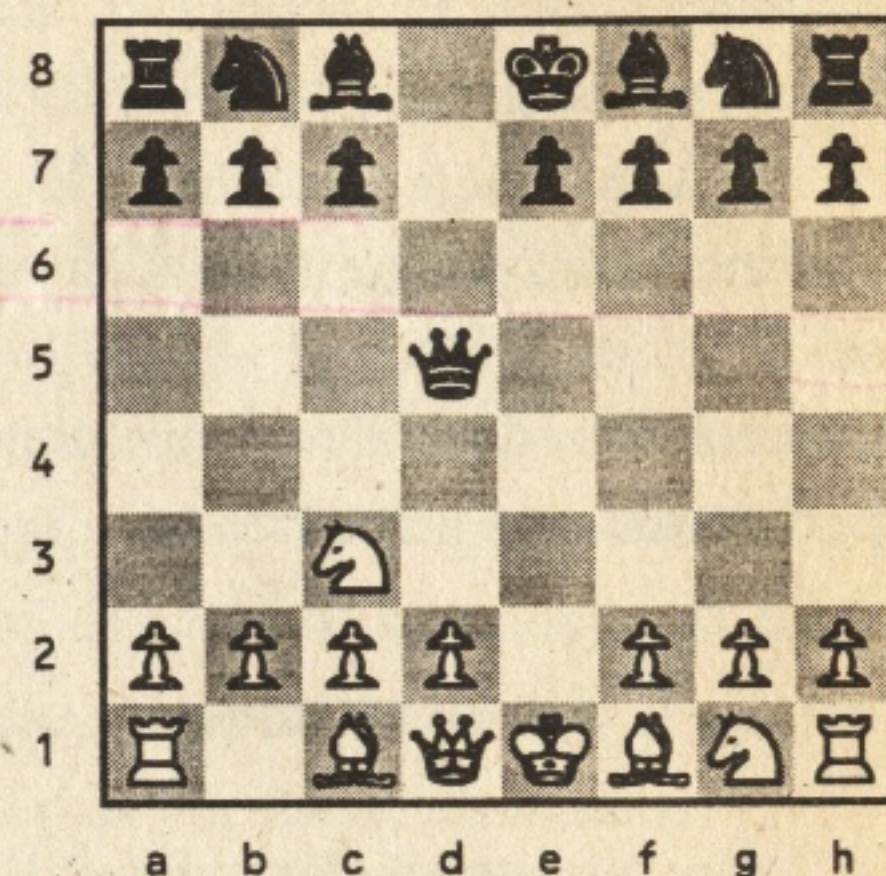
— Fiecare mutare de pion trebuie privită ca o pierdere de timp dacă nu ajută la construirea sau menținerea centrului propriu ori dacă nu atacă centrul adversarului.

Cum recomandă atât de bine LASKER, „în deschidere nu faceți mai mult de una sau două mutări de pioni.“

1.2.2. Superioritatea în dezvoltare este idealul care trebuie atins în jocurile deschise

Dacă m-aș întrece cu cineva într-o cursă athletică, ar fi cel puțin nepotrivit să mă opresc pentru a-mi șterge nasul, chiar dacă lucrul acesta ar fi necesar. În șah, „baterea pasului pe loc” se face mutând aceeași piesă de mai multe ori.

Din contră, trebuie să ne obligăm adversarul să piardă timpul, dezvoltându-ne figurile simultan cu atacarea figurilor deja dezvoltate ale acestuia.



D2

Câștig tipic de tempo.

Această situație tipică apare după 1 e4 d5 2 ed5 ♖:d5 3 ♘c3. (Vezi D2).

1.3. Schimbul în deschidere

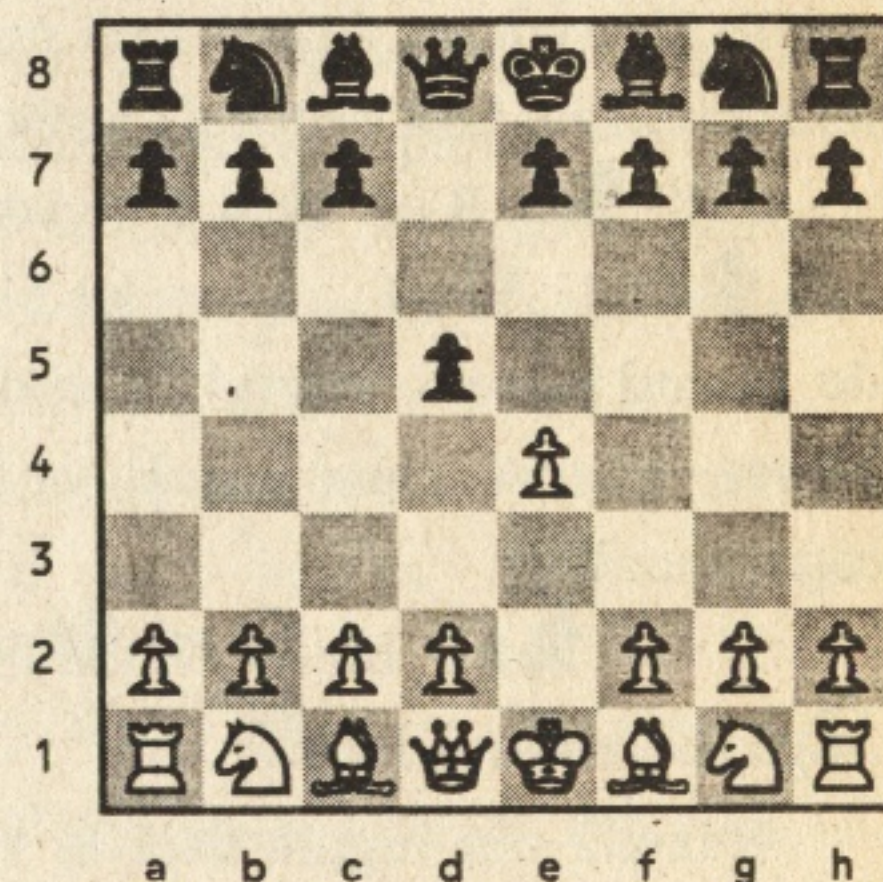
1.3.1. Schimbul cu câștig de tempo

Mutările care tocmai au fost efectuate ne arată modul în care se realizează acest schimb. Deși manevra este scurtă, poate fi descompusă în două momente distincte. (Vezi D3).

Cele două momente sunt:

I — Atragerea figurii adversarului pe un câmp supus atacului;

II — Folosirea poziției compromise a damei pentru a efectua o mutare de dezvoltare simultan cu atacarea unei figuri deja dezvoltate.



D3

Albul la mutare. El schimbă pentru a atrage o piesă adversă pe un câmp „compromis”.

Să analizăm și alte exemple: 1 d4 d5 2 c4 ♘f6 3 cd5!

La 3 ... ♖:d5 urmează 4 ♘c3.

La 3 ... ♘:d5 urmează 4 e4.

În ambele cazuri a patra mutare a albului îi aduce acestuia un câștig de tempo.

Dar poate că cititorul spune în sine sa: „De ce trebuie negrul să recupereze pionul?”

Mulți începători afișează o delicatețe a sentimentelor, nenaturală; ei nu recuperează materialul pierdut.

Maestrul știe, din fericire, că este nevoit să-și recupereze pionul pentru a nu afecta echilibrul în centru. În acele momente, el nu face nimic pentru o dezvoltare armonioasă, piesa lui fiind atrasă pe un câmp „compromis”.

Să luăm alt exemplu: 1 e4 e5 2 f4 ♘f6 3 fe5 ♘:e4. Forțat. Altfel negrul pierde pionul fără nici o compensație 4 ♘f3. Pentru a evita ♖h4 + 4 ... ♘c6 5 d3. Urmarea logică a mutării fe5

5 ... ♘c5 6 d4 ♘e4 7 d5 și albul are posibilitatea (după 7 ... ♘b8) să câștige o nouă serie de tempouri prin 8 ♘d3 sau 8 ♘d2.

Ultimei posibilități 8 ♘d2 trebuie să-i acordăm o atenție deosebită. Schimbul calului din e4 — acest „mâncător de tempouri” — pentru

calul din d2 înseamnă pentru negru o pierdere de timp deoarece, odată cu dispariția calului, dispar și tempourile „înghițite” de el. Când unui gospodar îi dispăre un purcel, el pierde nu numai purcelul, dar și hrana, munca și timpul consumate pentru îngrijirea acestuia.

Uneori, în această manevră se produce o *întrerupere temporară*. După 1 e4 e5 2 f4 d5 3 ed5 ♖:d5 4 ♘c3 ♖e6 schimbul

5 fe5 ♖e5 + intră în atenția albului deși, pentru moment, dezvoltarea acestuia este întreruptă datorită șahului.

6 ♘e2. (6 ♖e2 este și mai puternică.)

6 ... ♘g4 7 d4 (Nu 7 ♘f3? din cauza 7 ... ♘:f3 fără câștig de tempo, deoarece dama nu mai e nevoită să se deplaseze).

7 ... ♘:e2! 8 ♘:e2 ♖e6 9 0-0 și albul are în plus 5 tempouri (sunt dezvoltati cei doi cai, un turn, pionul ocupă centrul și regele este în siguranță).

Negrul are dezvoltată o singură figură, dama care se află sub amenințarea ♘f4 și ♖e1.

Această superioritate a fost obținută de alb prin aplicarea metodică a manevrei „schimbului cu câștig de tempo” în care șahul advers a reprezentat doar o „întrerupere temporară”.

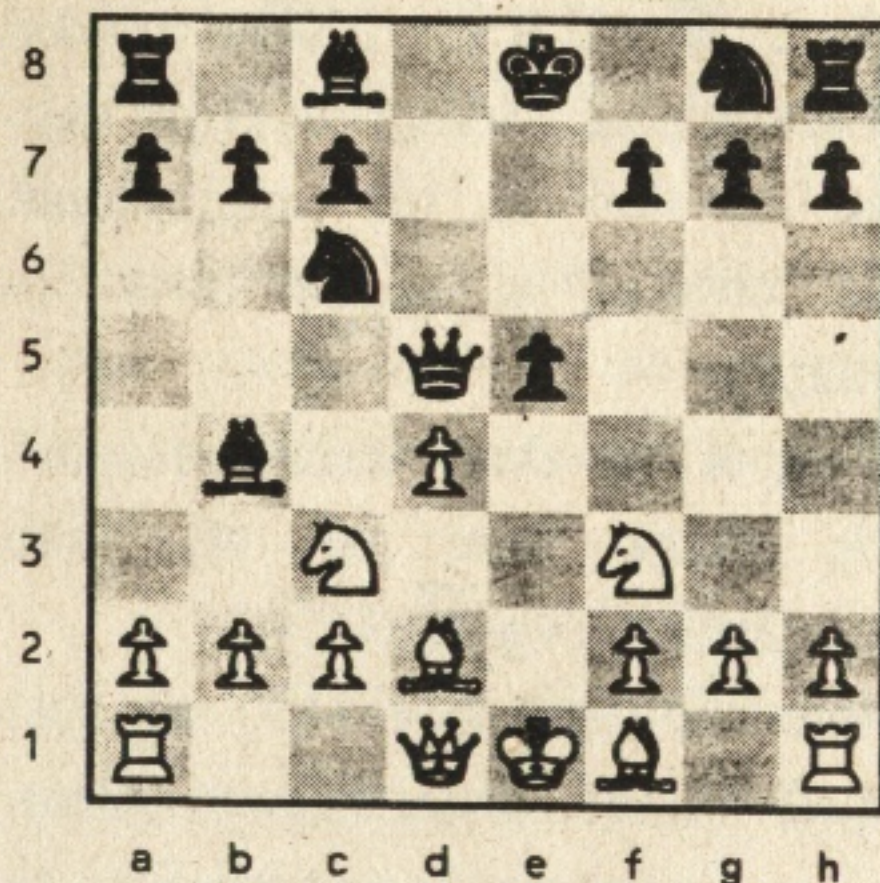
1.3.2. Schimbul care urmărește lichidarea tensiunii în centru și continuarea dezvoltării sau eliberarea jocului

Dacă dezvoltarea liberă a jocului nostru este întârziată prin mutările adversarului, trebuie aplicat un tratament radical (când un om de afaceri vede că nu îi mai rentează o afacere, o lichidează și profitul realizat îl investește într-o afacere mai promițătoare).

Jumătățile de măsură nu își au rostul.

Să exemplificăm:

1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 d4 d5?! Ultima mutare a negrului este îndoielnică. La mutarea activă 3 d4, acesta nu trebuia să contraatace imediat în centru 4 ed5 ♙:d5 5 ♘c3 ♘b4. Pentru moment, negrul a evitat pierderea unui tempo, însă după 6 ♙d2 dama neagră se află din nou în dificultate. (Vezi D4)



D4

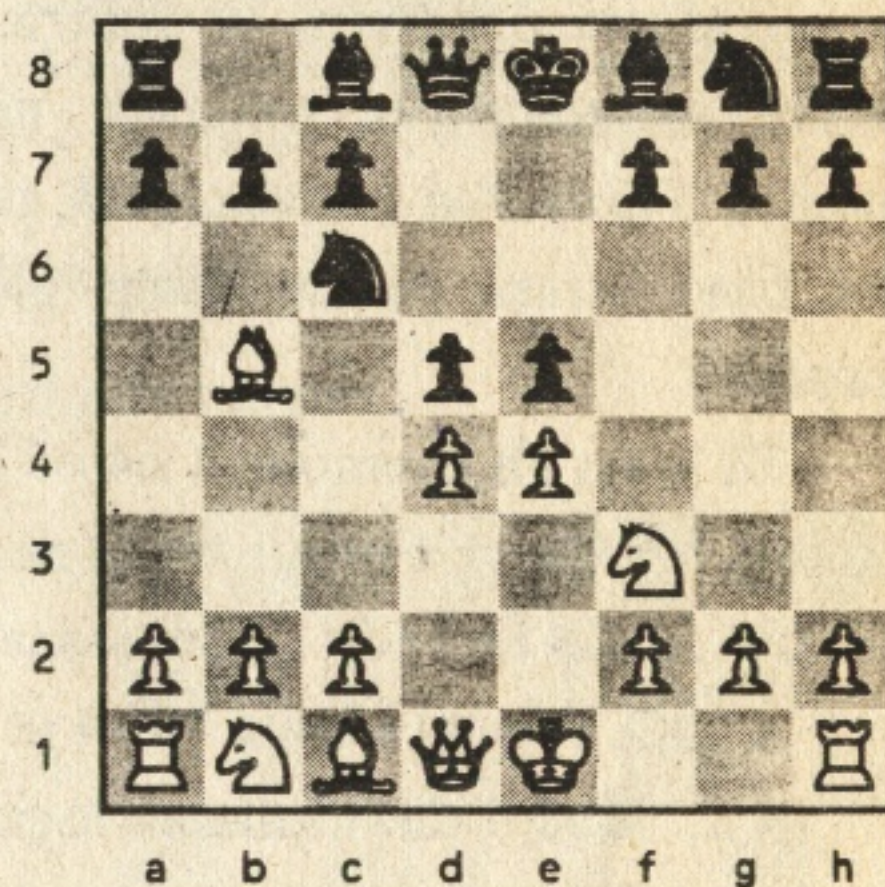
Negrul lichidează. Cum?

Corect ar fi să schimbe 6 ... ♘:c3

lichidare energică. 7 ♙:c3 ed4. Continuă lichidarea tensiunii în centru pentru a-și putea continua dezvoltarea fără pierdere de tempo 8 ♘:d4 ♘f6. Observăm că negrul a ușurat tensiunea în centru și nu a rămas în urmă cu dezvoltarea.

Această lichidare a tensiunii realizată prin schimb este principala caracteristică a completei dispariții a pionilor centrali.

După 1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 d4 d5?! albul poate juca de asemenea 4 ♙b5! (Vezi D5)



D5

Negrul este la mutare.

El trebuie să lichideze tensiunea în centru pentru a-și putea continua dezvoltarea. Cum va proceda?

Rămas în urmă cu dezvoltarea, negrul este amenințat de 5 ♘:e5. Nu se poate apăra cu 5 ... ♘d7 sau 5 ... ♘g4. Nici una din mutări nu reușește să liniștească tensiunea din centru.

La 4 ... ♘d7 5 ed5 ♘:d4 6 ♙:d7+ ♙:d7 7 ♘:d4 ed4 8 ♙:d4 se pierde un pion central.

La 4 ... ♘g4 5 h3. Forțat 5 ... ♘:f3 (5 ... ♘h5? 6 g4 cu ideea 7 ♘:e5) 6 ♙:f3. De aici, dama albă exercită o presiune puternică asupra centrului 6 ... ♘f6 7 ed5 e4 Altfel se pierde pionul. 8 ♙e3! ♙:d5 9 c4 și albul are o superioritate evidentă.

Cel mai bine pentru negru ar fi să joace imediat 4 ... de4 sau 4 ... ed4 5 ♙:d4 de4 cu lichidarea tensiunii în centru. La 4 ... de4 poate urma 5 ♘:e5 ♘d7 (negrul amenință 6 ... ♘:e5)

6 ♙:c6 ♘:c6 7 0-0 ♘d6 8 ♘:c6 bc6 9 ♘c3 f5 și negrul are o dezvoltare satisfăcătoare.

La 6 ♙:c6 ♘:c6 7 ♘c3 negrul poate juca 7 ... ♘b4 8 0-0 ♘:c3 9 bc3 ♘e7 10 ♙g4 0-0 11 ♘:c6 ♘:c6 12 ♙:e4. Albul are un pion în plus, însă negrul ocupă coloana e. 12 ... ♘e8 13 ♙f3 ♘a5. Sfârșitul dezvoltării. Încep manevrele. Urmează, eventual, c6 și ocuparea câmpurilor c4 și d5 cu calul și, respectiv, cu dama. Astfel, lichidarea la timp a tensiunii în centru a readus pe făgașul dorit procesul îndoielnic de dezvoltare de la începutul partidei. Un alt exemplu dintr-o variantă cunoscută a Partidei italiene.

1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♙c4 ♘c5 4 c3 ♘f6 5 d4 ed4. Cedarea centrului este forțată

6 cd4 ♘b4 + 7 ♙d2 Albul amenință 8 ♙:f7 urmat de 9 ♙b3 iar pionii lui din centru sunt foarte

puternici și este absolut necesar să fie atacați. Nu merge direct 7 ... d5 8 ed5 ♘:d5 9 ♙b4 ♘d:b4 9 ♙b3 cu avantaj pentru alb.

Corect este 7 ... ♘:d2 eliminând slăbiciunea din b4 8 ♘b:d2 d5 9 ed5 ♘d5 10 ♙b3 și negrul are asigurată retragerea strategică 10 ... ♘ce7. După cum am văzut, schimbul efectuat corect și la timp asigură o armă excelentă și fundamentează manevrele tipice pe care le-am analizat mai sus.

(1) câștigul de tempo.

(2) lichidarea tensiunii în centru urmată de dezvoltare sau de eliberarea jocului. Trebuie să atragem atenția jucătorului începător asupra schimburilor făcute orbește și fără motiv. Cel mai adesea acesta mută de câteva ori o piesă și o schimbă pe una nedezvoltată a adversarului.

Să exemplificăm:

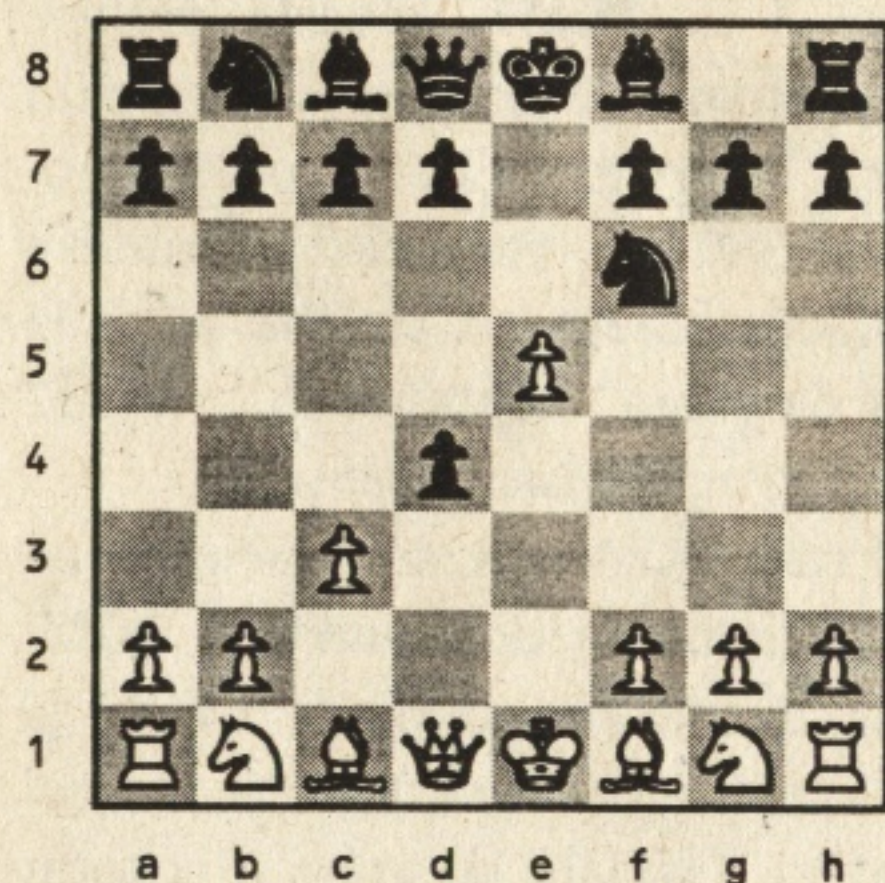
1 e4 e5 2 d4 ed4 3 c3 Gambitul central 3 ... ♘c5? Această mutare consumatoare de timp este în spiritul fiecărui începător. El ar fi putut continua cu 3 ... dc3, dar a citit pe undeva că „în deschidere nu trebuie jucat la câștig de pioni” Mutarea 3 ... ♘c5? va avea urmări triste pentru el.

4 cd4 ♘b4+ A doua mutare cu aceeași figură în deschidere 5 ♙d2! ♘:d2. Tristă necesitate 6 ♘b:d2 și albul a obținut o superioritate de trei tempouri. Greșala negrului a constat în 3 ... ♘c5? dar după 4 cd4 era mai bine să fi jucat 4 ... ♘b6 și nu 4 ... ♘b4 + care nu a dus decât la un schimb nefavorabil.

1.4. Centrul de pioni și forța lui distructivă. Câteva exemple oglindind lupta pentru centru. Menținerea și cedarea centrului

După cum s-a remarcat deja, un centru mobil și liber este o armă foarte puternică, deoarece înaintarea pionilor centrali îndepărtează figurile adversarului (în majoritatea cazurilor caii). De fiecare dată când gonim figurile adverse, este important să stabilim dacă figura atacată va ajunge sau nu pe o poziție nefavorabilă. Dacă își va pierde sau nu tempourile consumate cu dezvoltarea.

Un exemplu: 1 e4 e5 2 d4 ed4 3 c3 ♞f6! După cum se vede, negrul nu se teme de pionul e. O asemenea atitudine trebuie recomandată tuturor începătorilor. Aceasta este cea mai bună metodă de a-și îmbogăți experiența de luptă împotriva pionilor centrali.



D6

Negrul la mutare.

Poate să-și păstreze tempourile? Unde va ajunge calul?

4 e5 4 ... ♞d5? O mutare dezavantajoasă 5 ♞:d4 c6 6 ♞c4 ♞b6 7 ♞f3 și albul a câștigat 6 tempouri contra unu și jumătate (calul negru nu stă mai bine decât la f6, iar pionul mutat nu atacă centrul).

4 e5 ♞e4! Pe acest câmp calul stă mai bine, deoarece la 5 ♞d3 poate, răspunde cu 5 ... d5. (Nu 5 ... ♞c5 care ar fi implicat o pierdere de timp, căci după 6 cd4 ♞:d3 7 ♞:d3 albul ar avea 4 tempouri în plus.)

Un alt exemplu: 1 e4 e5 2 f4 ef4 O pierdere de timp.

3 ♞f3 ♞f6 4 e5. Avem de rezolvat aceeași problemă. Acum 4 ... ♞e4 nu merge deoarece urmează 5 d3 ♞c5 6 d4 etc. De obicei, câmpurile de la marginea tablei nu sunt bune pentru cai.

Totuși, în acest caz 4 ... ♞h5 este mutarea corectă.

5 d4 d5. Sau d6 pentru a schimba pionul alb care a mutat de mai multe ori, pentru pionul damei care nu a făcut decât o mutare. Negrul nu stă rău de loc. În general, caii caută să ajungă în centru ca în exemplul din D6 și numai în mod excepțional pe flancuri.

De exemplu: 1 e4 e5 3 ♞f3 ♞c6 3 ♞c4 ♞c5 4 c3. O mutare neplăcută pentru negru, care urmărește ocuparea centrului și, prin urmare, incomodarea dezvoltării pieselor adverse

4 ... ♞f6 5 d4 ed4 5 e5. Acum, mutarea calului la e4 ar fi greșită datorită 7 ♞d5.

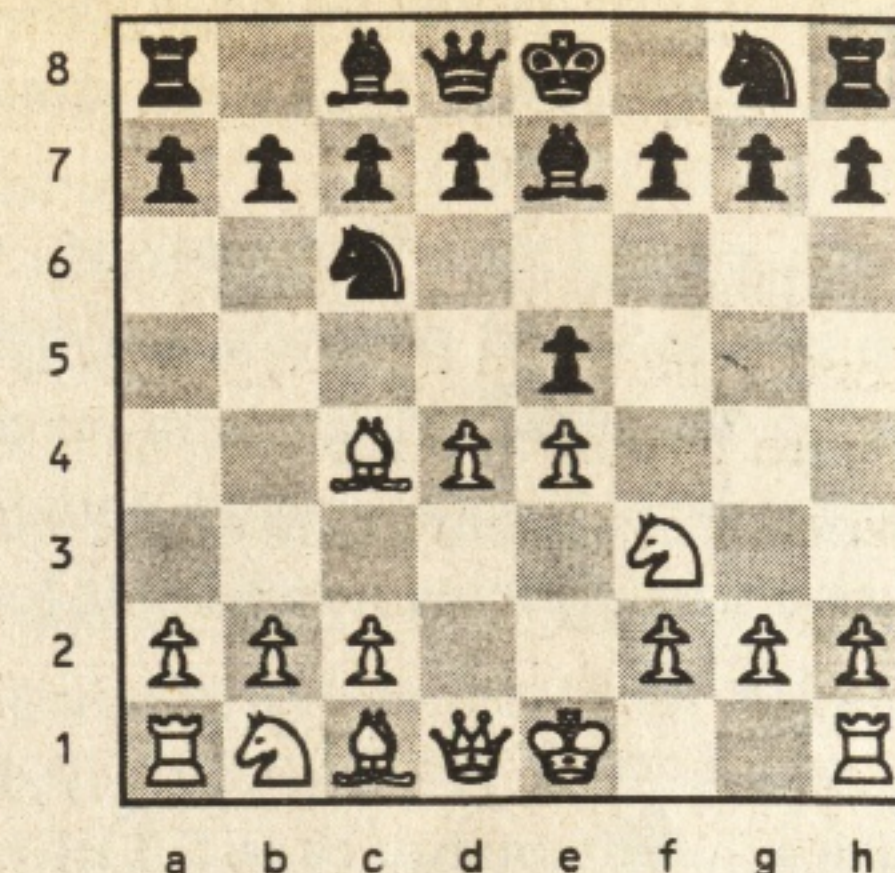
După 6 e5, calul nu poate să-și păstreze tempourile prin forțe proprii, fiindu-i necesar ajutorul pionului d. După 6 ... d5 7 ♞b3. Calul ajunge în centru, pe e4, unde va ocupa o poziție bună.

Să revenim la un exemplu deja analizat: 1 e4 e5 2 d4 ed4 3 c3 ♞f6 4 e5 ♞e4 5 ♞d3 d5 6 cd4. În această poziție, negrul nu trebuie să se considere în siguranță. În aer plutește un nou atentat împotriva tempourilor calului din e4 (♞c3).

Totuși, el se poate dezvolta cu câștig de tempo 6 ... ♞c6 7 ♞f3 ♞g4 (amenință indirect pionul din d4) sau poate juca 6 ... c5 însă în nici un caz nu va juca 6 ... ♞b4 + 7 ♞d2, deoarece va fi obligat să schimbe piesele cu pierdere de tempo. Din exemplele prezentate se vede că jucătorul trebuie să pareze cu grijă loviturile pionilor și să își aleagă corect câmpurile cailor. Jocul în asemenea poziții este dificil, tensiunea din centru fiind un permanent izvor de amenințări. De aceea este preferabil ca — în cazul în care nu se produc alte dezavantaje — centrul să fie apărat.

De exemplu, după mutările 1 e4 e5 2 ♞f3 ♞c6 3 ♞c4 ♞e7. O mutare corectă, dar mai puțin activă decât 3 ... ♞c5

4 d4 rezultă poziția din D7.



D7

Care este principial mutarea corectă pentru negru? 4 ... d6 sau 4 ... ed4. Cum este 4 ... ♞f6? De ce este slabă 4 ... f6?

Cel mai bine pentru negru ar fi să își păstreze centrul intact prin 4 ... d6. (Desigur, 4 ... f6? ar fi o greșeală oribilă — deschiderea diagonalei a2-g8 fiind decisivă. 4 ... f6? 5 de5 ♞:e5 6 ♞:e5 fe5 7 ♞d5).

După 5 de5 de5, centrul alb este imobilizat. Pentru a susține centrul trebuie să folosim un pion pentru că acesta este un apărător prin naștere. Când o figură trebuie să apere o piesă atacată se va simți paralizată, pe când un pion într-o situație identică se va simți ca un pește într-o apă nepoluată.

În exemplul prezentat de noi, mutarea 4 ... ♞f6 nu va servi la consolidarea centrului, ci numai la apărarea pionului e5. 4 ... ♞f6 5 de5 ♞:e5 6 ♞:e5 ♞:e5 7 f4 sau 7 ♞h5 ♞e7 8 ♞:f7 cu câștigarea pionului.

(Schimburile au fost făcute în concordanță cu regula noastră și au urmărit câștigul de tempo.)

1 e4 e5 2 ♖f3 ♘c6 3 d4 ed4 (3 ... d6 este incomod pentru negru 4 de5 de5 5 ♔:d8 ♔:d8 și acesta nu mai poate face rocada, având totodată greutatea în aducerea turnurilor în joc).

4 ♘d4.

În această poziție negrul poate juca 4 ... ♗f6 pentru că la 5 ♘c6 bc6 mutarea 6 e5 este parată prin 6 ... ♗e4 7 ♘d3 d5. Cu toate acestea prin 4 ... ♗f6 negrul își rezolvă doar parțial problemele — cele legate de dezvoltarea calului din g8, nu și cele legate de lupta pentru centru. În această etapă este necesară reținerea următoarelor reguli:

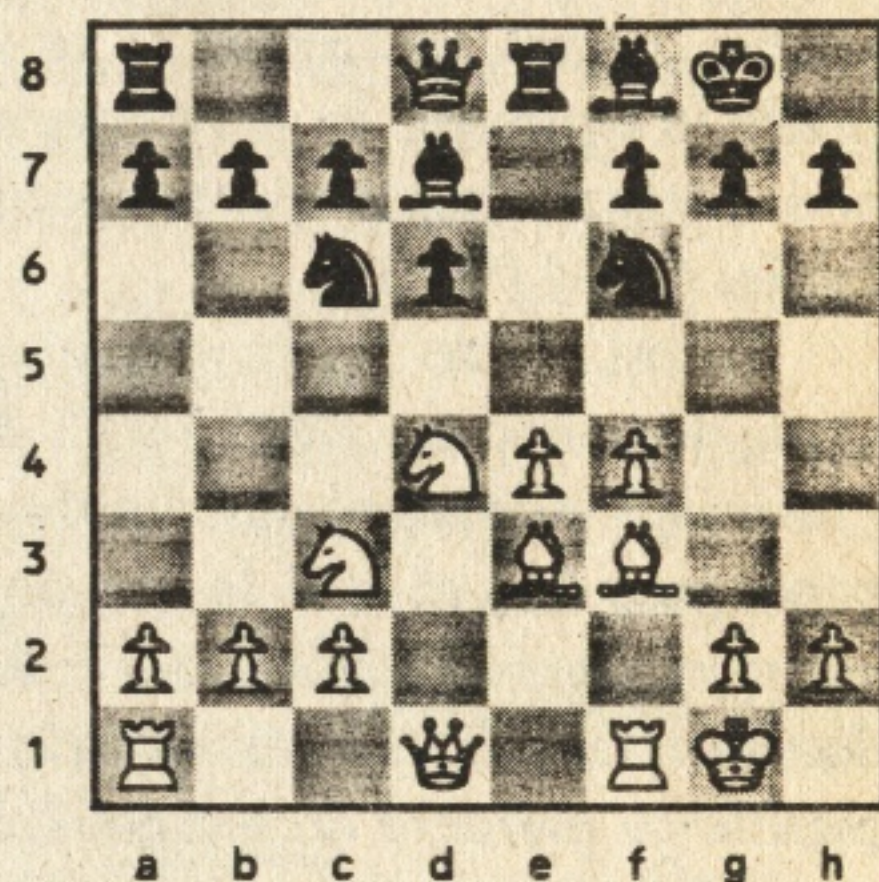
(1) Dacă adversarul a obținut în centru un pion mobil, acesta trebuie privit ca un potențial pericol împotriva căruia trebuie concentrată toată agresivitatea noastră.

(2) Un asemenea pion trebuie capturat, schimbat sau blocat. Cu alte cuvinte, noi trebuie să tratăm un astfel de pion ca pe un criminal periculos care trebuie condamnat fie la moarte, fie la închisoare pe viață. Deseori, aceste măsuri se întrepătrund, blocarea pionului fiind doar o măsură pregătitoare în vederea schimbului.

Prima stavilă pusă înaintării pionului e4 ar fi după 1 e4 e5 2 ♖f3

♘c6 3 d4 ed4 4 ♘:d4 mutarea 4 ... d6 urmată de realizarea unui întreg sistem de asediu (de ex. ♗f6, ♗e7, 0-0, ♗e8 și ♗f8). La rândul său albul va sprijini înaintarea pionului din e4 prin ♘e2, 0-0, ♗e1, f4.

Jocul s-ar putea continua astfel: 5 ♘e2 ♗f6 6 ♘c3 ♗e7 7 0-0 0-0 8 f4! ♗e8! (Nu d 5 din cauza mutării 9 e5) 9 ♘e3 ♗f8 10. ♘f3 ♗d7. (vezi D8).



D8

Observați lupta care se duce în jurul pionului din e4. Albul are un joc mai liber, dar presiunea negrului este neplăcută.

Ambеле părți și-au terminat dezvoltarea. Albul va forța înaintarea e5, iar negrul va căuta să-l împiedice. O asemenea luptă va fi spectaculoasă. Pentru începători este esențial să se antreneze, abordând fie rolul atacatorului, fie pe cel al apărătorului. Această luptă le va dezvolta simțul pozițional.

Conducerea asediului unui pion mobil este o problemă dificilă.

Este ceva mai simplu să fie schimbat 1 e4 e5 2 ♖f3 ♘c6 3 d4 ed4 4 ♘:d4 ♗cf6 5 ♘c3 ♗b4 6 ♘:c6 Pentru a juca ♘d3.

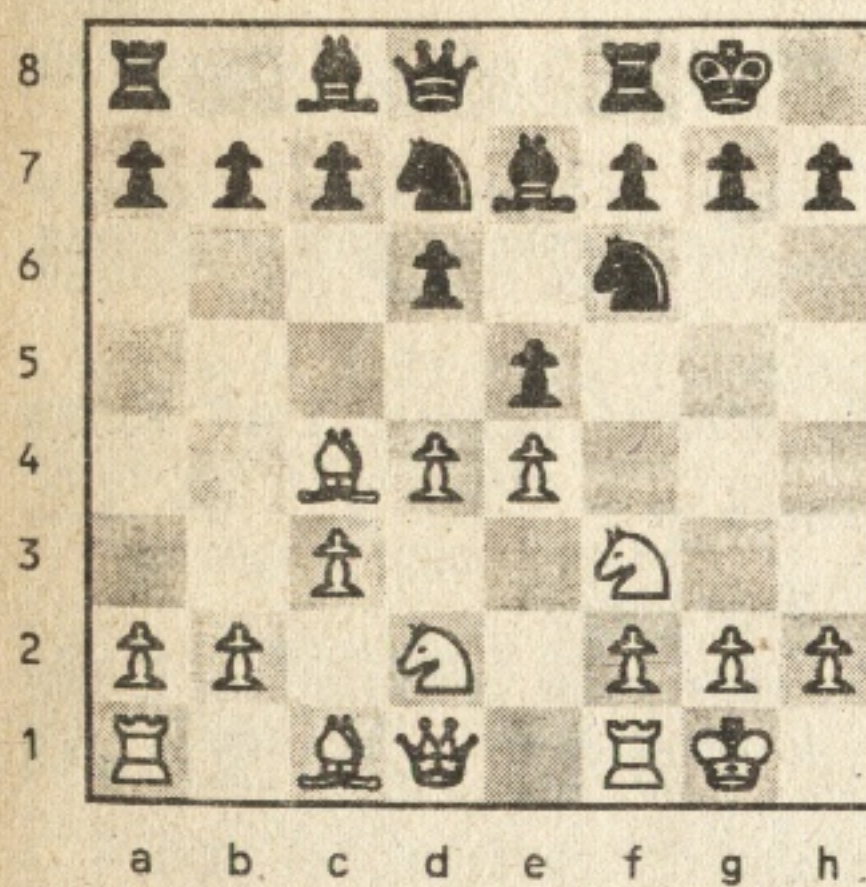
6 ... bc6 7 ♘d3. În această poziție negrul nu mai are nevoie să asedieze pionul e cu ajutorul mutărilor d6 0-0 ♗e8 etc.

Jucând direct 7 ... d5 8 ed5 cd5 inamicul de la e4 a dispărut.

Același destin l-a avut pionul e în partida Lee — Nimzovici Ostende 1907.

1 d4 ♗f6 2 ♘f3 d6 3 ♘d2 ♗bd7 4 e4 e5 5 c3 ♗e7 6 ♘c4 0-0 7 0-0 (vezi D9)

Lee — Nimzovici
Ostende 1907



D9

Negrul joacă și distruge centrul alb

7 ... ed4 8 cd4 d5! După această mutare orgoliosul pion alb din e4 este schimbat

9 ♘d3 După 9 ed5 urmează ♗b6 și ♗bd5

9 ... de4 10 ♘:e4 ♗:e4 11 ♘:e4 ♗f6 Un schimb cu câștig de tempo. 12 ♘d3 ♗d5 13 a3 ♗f6 și poziția negrului este de preferat datorită slăbiciunii din d4.

Asemenea exemple sunt numeroase, însă din lipsă de spațiu ne vom limita la încă unul.

Alb: Yates

Negr: Nimzovici

Baden Baden 1925

1 e4 ♘c6 2 ♘f3 ♗f6 3 ♘c3. Sau 3 e5 ♗d5 4 c4 ♗b6 5 d4 d6 și negrul reușește să-și recupereze temporile pierdute, deși trebuie să țină cont de 6 e6 cu atac pentru alb.

3 ... d5 4 ed5 ♗:d5 5 d4. Albul ocupă centrul

5 ... ♗f5 6 a3 g6. Se putea juca și 6 ... e6 cu ocuparea ulterioară a coloanei d cu turnul și organizarea asediului asupra pionului d4.

7 ♘c4 ♗b6 8 ♘a2 ♗g7 9 ♘e3 e5!

Negrul nu asediează pionul d4, ci îl schimbă.

10 ♗e2 0-0 11 de5 ♗g4 și negrul recâștigă pionul cu un joc ceva mai liber.

1.5. Capturarea pionilor în deschidere este de obicei greșită.

Cazul pionilor centrali reprezintă o excepție.

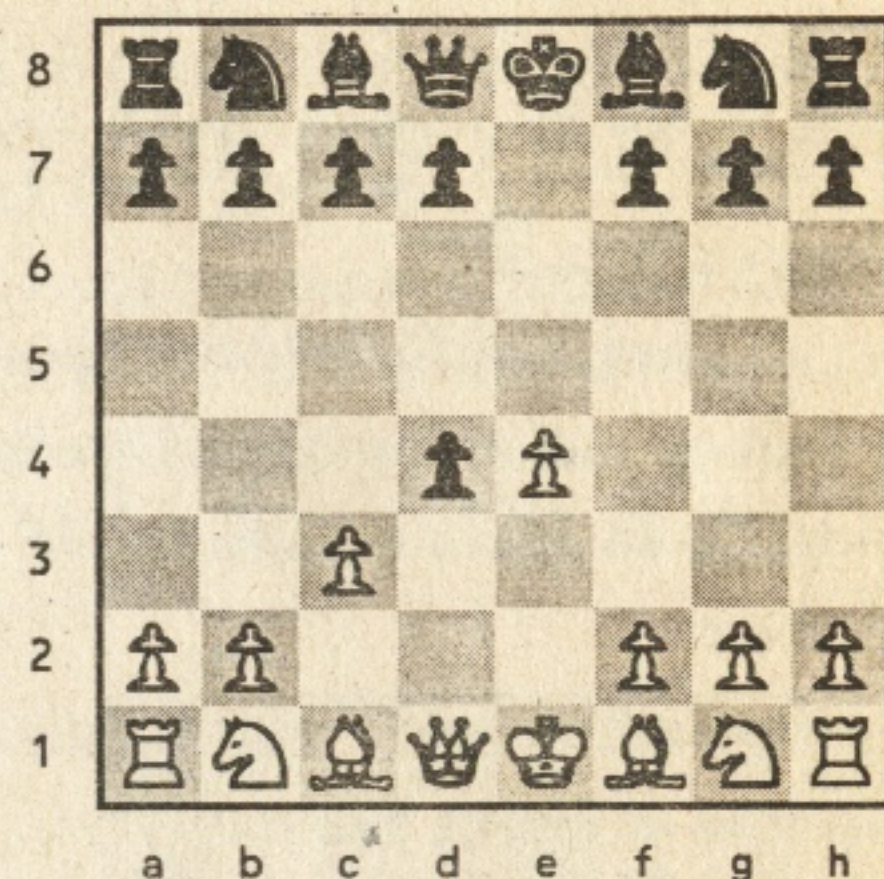
Dezvoltarea figurilor cu rapiditate este cea mai importantă regulă care trebuie respectată în deschidere. Orice maestru se amuză când vede cum începătorul se lansează în operații inutile, cum ar fi „vânătoarea de pioni. Din punct de vedere psihologic un asemenea comportament poate fi cu ușurință explicat.

Tânărul jucător își consumă energia prin capturarea și „scalparea“ pionilor care deocamdată sunt nevinovați și inofensivi, iar jucătorul în vârstă vrea să arate că mai este încă tânăr și plin de vigoare. Rezultatul este același, ambii vor suferi înfrângeri rușinoase.

Jucătorul neexperimentat, tânăr sau bătrân, trebuie să rețină următoarea regulă: niciodată să nu câștigi un pion atâta timp cât nu ți-ai terminat dezvoltarea (cu o excepție pe care o vom analiza la pag. 19)

Pentru început vom arăta cea mai bună metodă pentru refuzarea unui gambit (gambitul este un sacrificiu de pion făcut în deschidere cu scopul de a obține un avans de dezvoltare).

Să revenim la o poziție cunoscută 1 e4 e5 2 d4 ed4 3 c3 (Gambitul central vezi D10).



D10

Negrul mută

În această poziție, negrul poate juca 3 ... ♞f6. Mutare pe care o recomandăm în special începătorilor.

3 ... ♞c6 4 cd4 d5

3 ... d5

3 ... c6 4 cd4 d5

4 ♞:d4 d5 5 ed5 cd5 (urmat de ♞c6.)

3 ... ♞c5? este greșită (vezi pag. 13)

(În această poziție, Paul Keres recomandă și 3 ... c3, 3 ... d3, 3 ... ♞e7!? nota trad.)

De asemenea, în Gambitul Evans 1 e4 e5 2 ♞f3 ♞c6 3 ♞c4 ♞c5 4 b4 noi putem refuza gambitul prin 4 ... ♞b6, pentru a nu pierde un tempo după 5 c3.

Retragerea nebunului la b6 nu reprezintă o pierdere de tempo atât timp cât mutarea 4 b4 este neproductivă din punctul de vedere al dezvoltării și al luptei pentru centru. Dacă albul continuă cu 5 b5, negrul joacă 5 ... ♞d4 și la 6 ♞:e5 urmează 6 ... ♞g5 cu atac puternic.

Un jucător începător este bine să refuze gambitul regelui 1 e4 e5 2 f4 ♞c5 sau chiar prin 2 ... d6 care este o mutare mai bună decât reputația pe care o are.

De exemplu: 1 e4 e5 2 f4 d6 3 ♞f3 ♞c6 4 ♞c4 ♞e6! 5 ♞e6 fe6 6 fe5 de5 și negrul, în ciuda pionilor dublați, are pentru piesele sale două coloane deschise (d și f).

Dacă la 4 ... ♞e6 albul ar fi jucat 5 ♞b5, negrul putea răspunde cu 5 ... ♞d7, deoarece și albul a pierdut un tempo.

Începătorul trebuie să fie extrem de atent. După 1 e4 e5 2 f4 d6 3 ♞f3 ♞c6 4 ♞c3 ♞f6 5 ♞e2 poate juca 5 ... ef4 și la 6 d3 joacă d5 reangajând lupta pentru centru.

Desigur este posibilă și acceptarea gambitului 1 e4 e5 2 f4 ef4 3 ♞f3 ♞f6, nu atât pentru a păstra pionul câștigat, cât pentru a verifica forța centrului advers (4 e5 ♞h5) sau pentru a-și elibera jocul (4 ♞c3 d5).

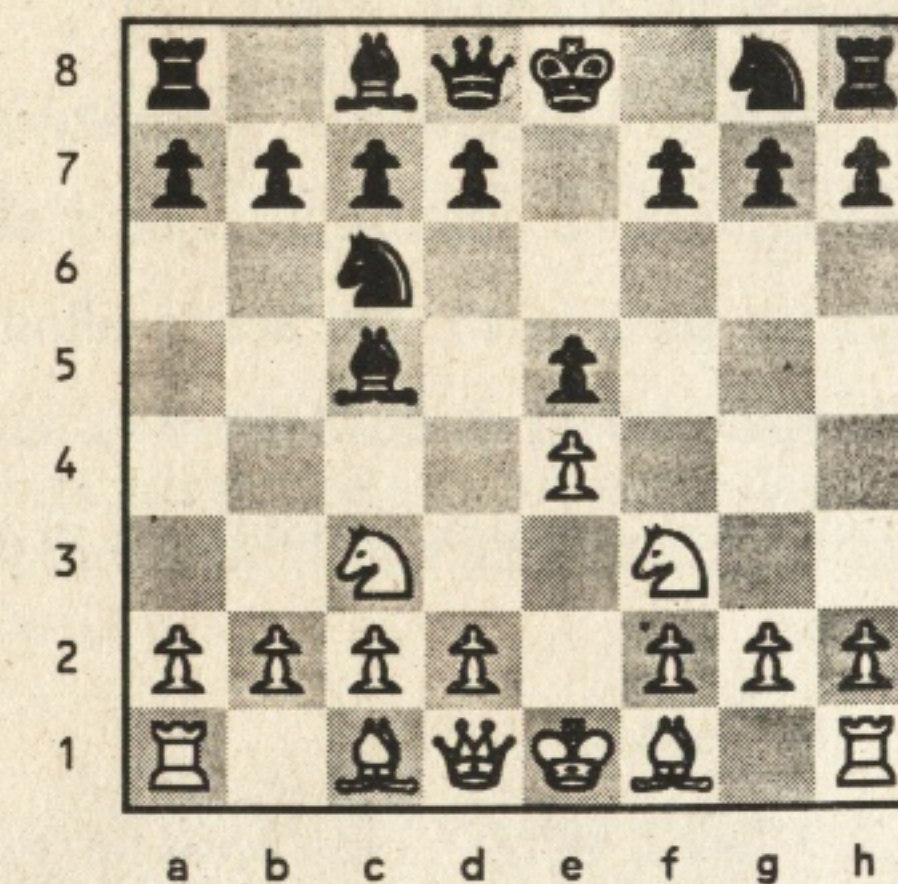
O nouă regulă: Un pion central trebuie capturat dacă acest lucru nu este legat de un pericol imediat.

De exemplu: 1 e4 e5 2 ♞f3 ♞c6 3 ♞c4 ♞f6 4 c3? O mutare care ne-ar putea ajuta la o ocupare ideală a centrului, dar care, în realitate, ne costă un pion.

4 ... ♞:e4!

Mutarea nu am făcut-o în primul rând pentru a obține avantaj material, ci pentru lărgirea bazei de operațiuni acolo unde, în deschidere, se duce lupta cel mai adesea — adică în centru.

Cu alte cuvinte, câștigarea unui pion în oricare altă parte a tablei de șah nu aduce fericirea, dar dacă acest lucru se produce în centru și nu este legat de pericole prea mari, merită să fie făcută (vezi D11).



D11

Albul joacă 4 ♞:e5 ♞:e5 5 d4. O aplicare tipică a celor expuse.

Vom încheia acest capitol cu o partidă care oglindește modul în care poate fi pedepsită goana după pioni în deschidere.

1) Apărarea franceză

Alb: Nimzovici

Negru: Alapin

1 e4 e6

2 d4 d5

3 ♖c3 ♗f6

4 ed5 ♗:d5. Cedarea centrului.

5 ♗f3 c5.

Negru urmărește distrugerea pionului central din d4. Asediul putea fi realizat și cu ♗e7, 0-0, b6, ♗b7 (vezi 1.4.)

6 ♗:d5 ♗:d5

7 ♗e3. Această mutare îmbină dezvoltarea cu amenințarea de a câștiga un pion la c5. De aceea albul a schimbat la d5 (vezi 1.3.) 7 ... cd4. Pionul c5 dispăre și odată cu el un tempo

8 ♗:d4 a6

9 ♗e2 ♗:g2? Un câștig de pion care va avea urmări fatale.

10 ♗f3 ♗g6

11 ♔d2 e5.

Momentul critic al partidei. Negrul vrea să scape de incomodul cal din d4, pentru a-și putea continua dezvoltarea cu ♗c6.

12. 0-0-0! ed4

13 ♗:d4.

Superioritatea albului în dezvoltare devine covârșitoare.

13 ... ♗c6

14 ♗f6.

Evenimentele se precipită. O altă mutare de nebun i-ar fi permis negrului să-și continue dezvoltarea. Acum nu mai poate să se dezvolte pentru că trebuie să captureze nebunul (se amenință ♗d8+)

14 ... ♗:f6

15 ♖he1+. Albul stăpânește simultan două coloane deschise (e și d).

Pentru negru pericolul este foarte mare.

15 ... ♗e7. (La 15 ... ♗e6, urma 16 ♗d7! +).

16 ♗:c6 + ♗f8

La 16 ... bc6 17 ♗d8! +

La 16 ... ♗d7 17 ♗:d7+ ♗f8

18 ♗d8!+ ♗:d8 19 ♖:d8 + ♗:d8 20 ♖e8 mat.

17 ♗d8+! ♗:d8

18 ♖e8 mat.

2. Coloanele deschise

2.1. Introducere. Generalități și definiții

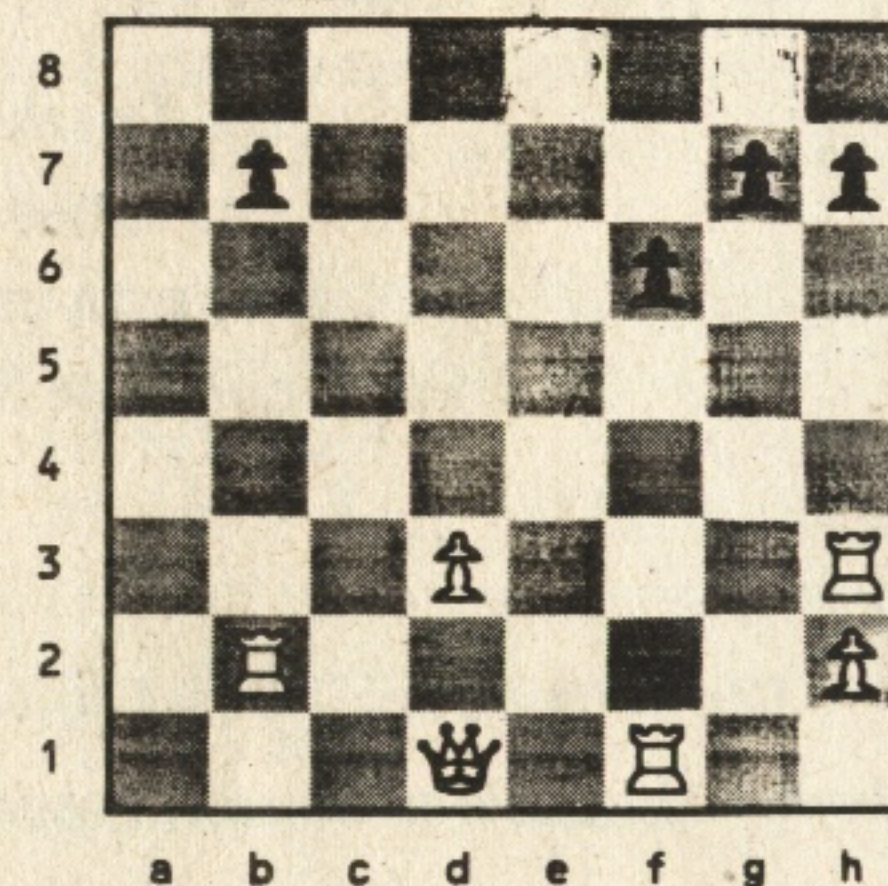
Teoria coloanelor deschise pe care am descoperit-o trebuie privită ca unul dintre pilonii sistemului meu.

Încă din 1913 am publicat în „Wiener Schachzeitung” articolul în care stabileam regula privind necesitatea formării unui avanpost pe o coloană deschisă (avanpost = punct înaintat întărit). La acea dată încă nu realizasem că această manevră trebuie subordonată în mod logic obiectivului principal reprezentat de eventuala ocupare a liniilor a 7-a și a 8-a ale adversarului. Cu alte cuvinte, pentru a distruge rezistența adversarului pe o coloană, trebuie să ne creăm un avanpost pe aceasta, fără a renunța nici un moment la scopul principal al manevrei — ocuparea liniei a 7-a. De

aceea, stabilirea unui avanpost nu este un scop în sine, ci mai mult o manevră ajutătoare. În unele lecții de șah ținute în Scandinavia, vorbind despre coloanele deschise se întâmpla să închei expunerea cu următoarele cuvinte: „sper, stimați ascultători, că, după expunerea regulilor privind coloanele deschise, vi se vor deschide

și dvs. ochii”. Această mică glumă nu mi-a fost reproșată niciodată.

Acum voi începe expunerea cu cea mai mare plăcere, mai ales că prelucrarea acestei teme mi-a oferit atât cele mai mari satisfacții, cât și cele mai mari bătăi de cap.



D12

Coloanele b, f și h sunt deschise pentru piesele grele ale albului, coloana d este închisă. Coloana h este deschisă doar de la h3.

O coloană este deschisă pentru o piesă grea când nici un pion propriu nu se găsește pe aceasta (sau dacă se găsește, el se află în spatele propriilor figuri).

În definirea unei coloane deschise nu ne interesează prezența sau absența pionilor sau a figurilor adverse. Nu există nici o diferență principială între atacarea unei piese și atacarea unui câmp.*

Să ne imaginăm următoarea poziție:

Alb: ♖h1

Negru: ♔g8 h7 (Mai există și alte figuri pe tablă însă pentru expunerea noastră nu au importanță).

Albul și-a propus să cucerească pionul din h7 sau, dacă acesta nu ar exista, punctul h7. Și într-un caz și în altul, el caută să-și mobilizeze figurile, astfel ca atacul să fie superior apărării (de ex., trei piese albe contra două negre). Acest lucru odată realizat, va juca ♖h7 sau ♖:h7 fără a exista diferențe notabile între atacarea pionului de la h7 (a cărui mobilitate a fost redusă în prealabil) sau a câmpului h7.

2.2. Deschiderea unei coloane

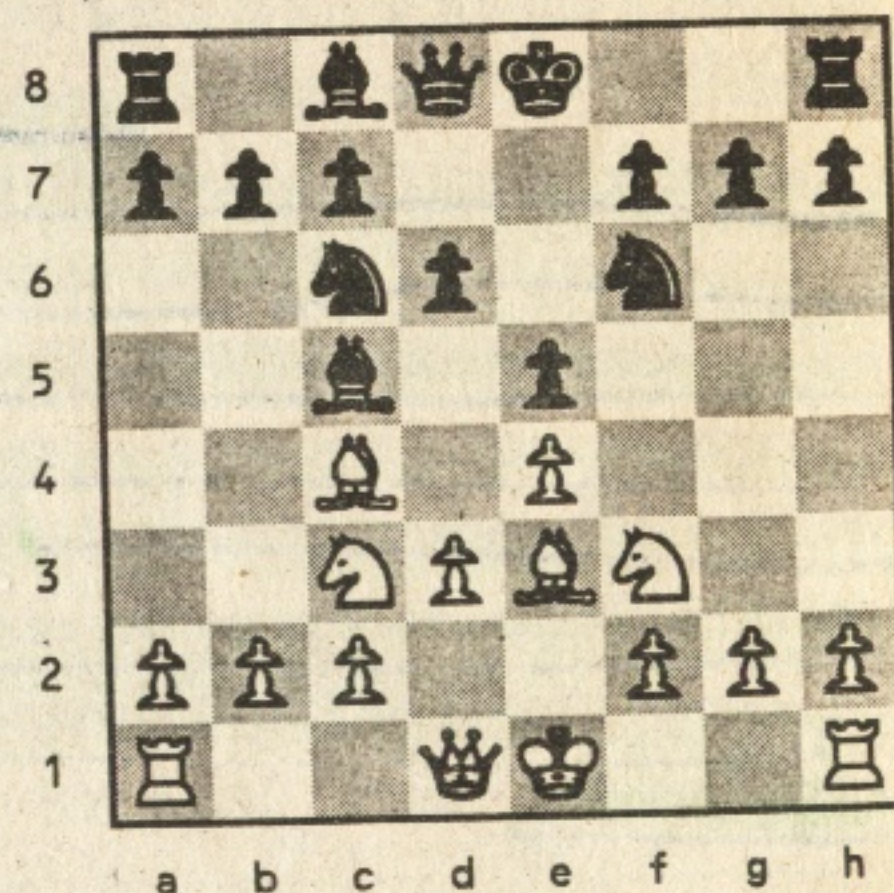
a) într-o manieră pașnică;

b) prin mijloace războinice.

Pionii mutați pe flanc devin obiective de atac

Din definiție rezultă că o coloană devine deschisă odată cu dispariția propriului pion de pe ea.

Această dispariție se produce în mod pașnic când adversarul se simte obligat să schimbe una din piesele noastre aflate central, iar recapturarea se face cu un pion. (vezi D13).



D13

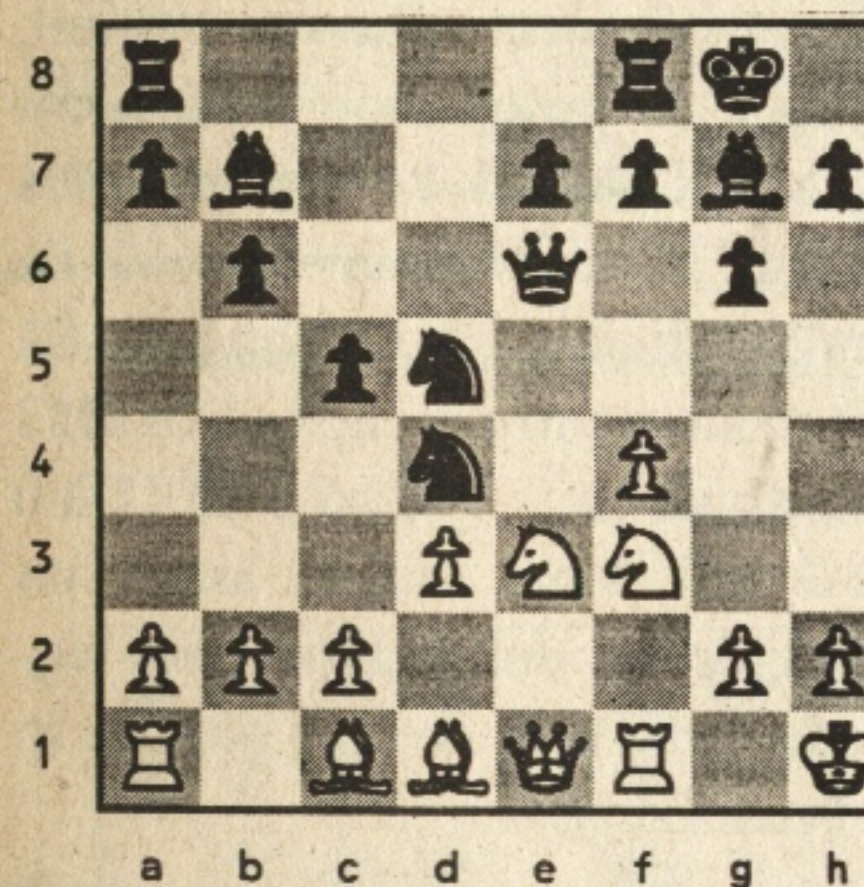
Dacă negrul joacă ♗:e3 va deschide coloana f a albului

* Vezi și A. Kotov — Din tainele gândirii jucătorului de șah. București — 1979 — (nota traducătorilor).

Aici trebuie să accentuăm cuvântul *central*, pentru că rareori și niciodată în deschidere nu vă veți determina adversarul să vă deschidă o coloană, schimbându-vă o piesă pe care ați plasat-o pe flanc.

Vă veți atinge obiectivul mult mai rapid dacă aceasta se află plasată central pentru că, ajunsă acolo, își exercită forța în toate direcțiile și adversarul va căuta să o schimbe.

Thomas — Alehin
Baden-Baden 1925



D14

Caii centralizați ai negrului exercită o puternică presiune în centru

Poziția din diagrama a 14a survenită în partida Thomas-Alehin se constituie ca un bun exemplu. Ea a survenit după mutările

- 1 e4 ♗f6
- 2 d3 c5
- 3 f4 ♗c6
- 4 ♗f3 g6
- 5 ♗e2 ♗g7

6 ♗bd2 d5
7 0-0 0-0
8 ♗h1 b6
9 ed5 ♗:d5
10 ♗e1 ♗b7
11 ♗c4 ♗d4 Avanzat pe coloana d.

12 ♗e3 ♗e6
13 ♗d1 ♗d5. Negrul are caii centralizați și albul se simte obligat să-i schimbe (vezi D14).

14 ♗:d4 cd4.
Se deschide coloana c.
După 15 ♗:d5 ♗:d5
16 ♗f3 ♗d7
17 ♗:b7 ♗:b7 aceasta dobândește o importanță semnificativă.

18 c4. Pionul nu poate rămâne înapoiat.

18 ... dc3. Se redeschide coloana d și se lungește diagonala nebunului.

19 bc3 ♗ac8
20 ♗b2 ♗fd8. Acțiunea celor două turnuri pe coloanele deschise se va dovedi decisivă.

21 ♗f3 ♗f6
22 d4 ♗d5
23 ♗e3 ♗b5
24 ♗d2 ♗d5
25 h3 e6
26 ♗c1 ♗a4
27 ♗a1 b5
28 ♗d1 ♗c4. Utilizarea parțială a coloanei deschise c ca „trambulină” pentru a ajunge pe coloana a.

29 ♗b3 ♗d6
30 ♗h2 ♗a6. Și coloana d a fost folosită ca „trambulină”. (vezi 2.3.).

31 ♗ff1 ♗e7

32 ♔h1 ♚cc6. Subtil, negrul intenționează regrouparea ♚c4, ♚a4, ♚ca6.

33 ♚fe1 ♚h4

34 ♚f1. În nici un caz, albul nu poate părăsi linia întâi. La 34 ♚e5 ♚:b3 35 ab3 ♚:a1 36 ♚:a1 ♚a6 37 ♚b2 ♚a2 negrul câștigă.

34 ... ♚c4!

35 ♚:c4 ♚:c4. Schimbul este în avantajul negrului, deoarece slăbi-ciunea din a2 este și mai greu de apărat. Trebuie să observăm că, în acest caz, schimbul s-a produs ca urmare a ocupării punctelor strategice importante de către negru. Un maestru știe să exploateze aceste puncte, în timp ce un începător aleargă, fără succes, după vreo figură oarecare (vezi cap. 5).

36 a3 ♚e7

37 ♚fb1 ♚d6

38 g3 ♚f8

39 ♚g2 ♚e7. Centralizarea regelui (vezi cap. 6).

40 ♚f2 ♚d7

41 ♚e2 ♚c6

42 ♚a2 ♚ca4

43 ♚ba1 ♚d5. Centralizarea este terminată.

44 ♚d3 ♚6a5

45 ♚c1 a6

46 ♚b2 h5. Un nou atac, urmare firească a celui de pe flancul damei. Turnurile albe fiind legate de apărarea pionului a, negrul a obținut o superioritate evidentă în centru și pe flancul regelui. Mutarea 46 ... h5 a

avut drept scop să provoace fixarea pionului la g3 prin amenințarea h4. După

47 h4 f6

48. ♚c1 Negrul — în sfârșit — poate efectua străpungerea care va decide soarta partidei.

48 ... e5

49 fe5 fe5

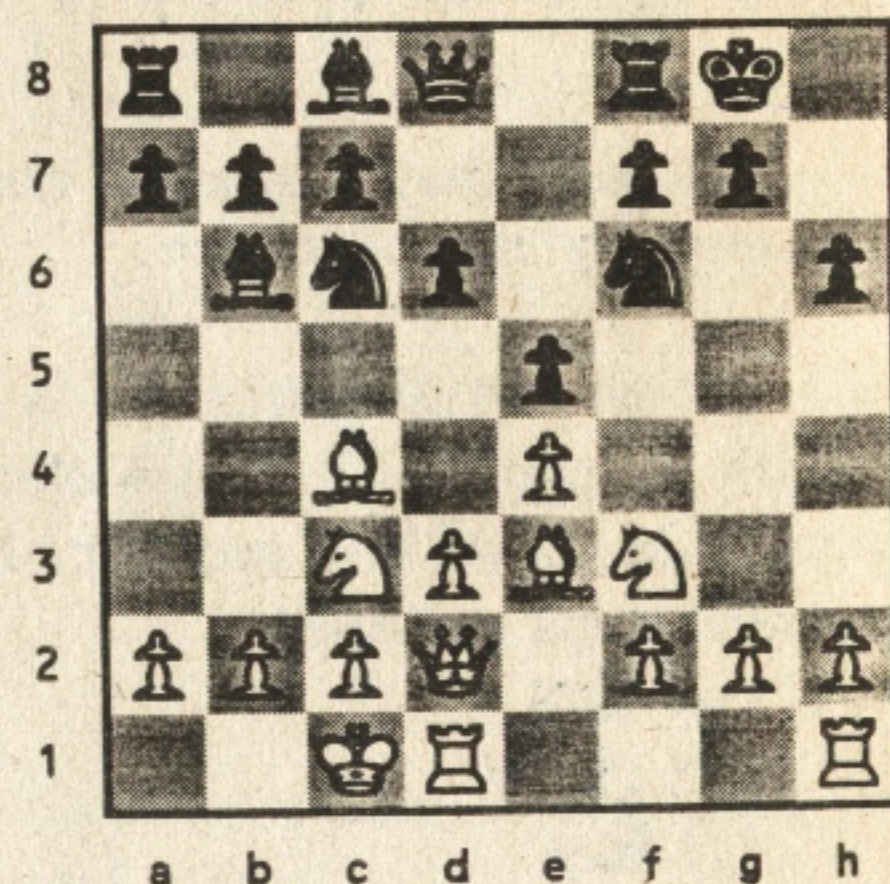
50 ♚b2 ed4

51 cd4 b4! Simplu și elegant.

52 ab4 ♚:a2

53 ba5 ♚:b2 și albul a cedat.

Plasați-vă deci piesele central, atâta timp cât puteți face acest lucru în siguranță! Astfel că veți provoca adversarul la un schimb care vă va asigura deschiderea unei coloane. Să ne imaginăm pentru o clipă că în D13 vom continua cu 5 ... ♚b6 6 ♚d2 0-0 7 0-0-0 h6? Vom obține astfel un model tipic al deschiderii unei coloane de flanc prin acțiuni purtate în forță. (vezi D15).

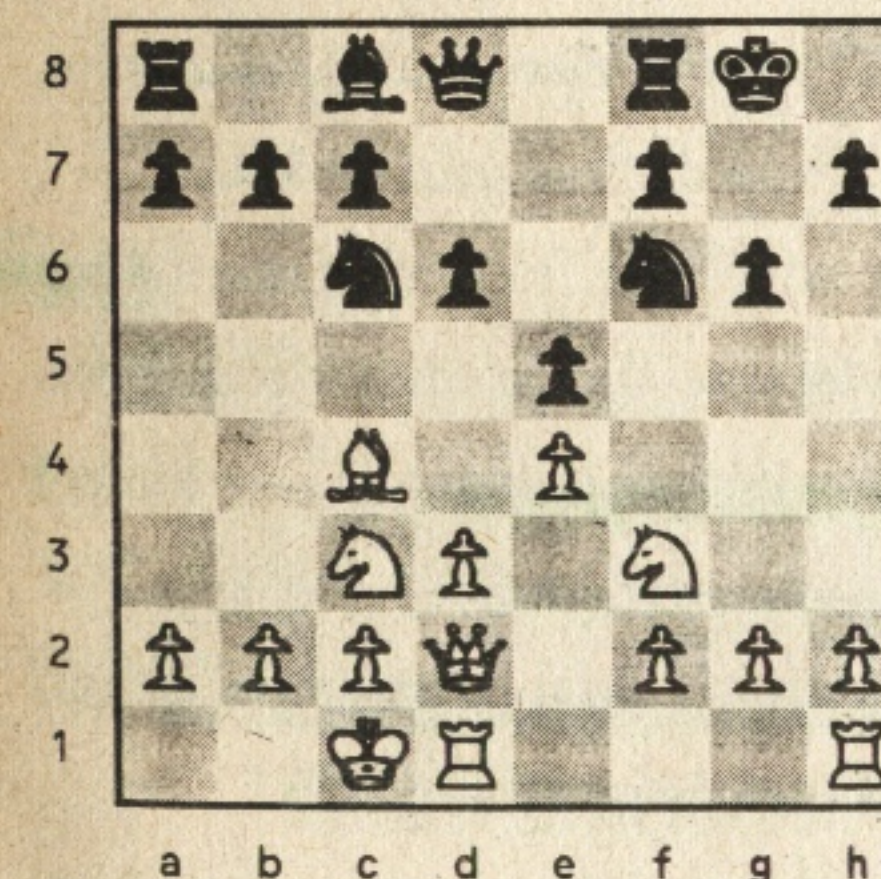


D15

Obiectivul atacului — pionul din h6.

Mutarea 7 ... h6? este o mutare slabă care permite albului să deschidă coloana g prin mijloace războinice și s-o ocupe cu turnul.

Modul de atac va fi următorul: h3, g4, g5 și la hg5 pionul va fi recapturat cu o figură. Desigur, aceasta va sta în calea turnului ajuns la g1, dar acest lucru este fără importanță atâta timp cât figurile se bucură de elasticitatea mișcărilor. (Doar pionul este încăpățânat și nu avem decât câteva mijloace pentru a-l face să-și schimbe comportamentul. Să admitem acum că în D15 lipsesc nebunii din e3 și b6, iar pionii negri se află la h7 și g6. (vezi D16).



D16

Obiectivul de atac va fi pionul g6 și noi vom căuta să deschidem coloana h (întotdeauna trebuie deschisă coloana vecină obiectivului). Planul va fi h4, h5 și hg6.

Începătorul are obiceiul să supraestimeze valoarea unei coloane deschise. Îmi aduc aminte de un debutant care îmi prezenta cu mândrie coloanele deschise pe o tablă pe care nu mai avea nici turnuri, nici damă. Toate fuseseră schimbate pentru deschiderea acestora.

Înainte de a împinge h5, albul trebuie să îndepărteze calul din f6 prin ♚d5. Abia după aceea va putea juca în liniște h5.

Pentru evitarea schimbului, cel care se apără — aceasta este ultima lui resursă — poate înainta pionul atacat pe lângă cel care îl atacă. În cazul nostru este imposibil, căci ajuns la g5 se pierde, fiind în bătaia figurilor albe.

Pentru a rezuma:

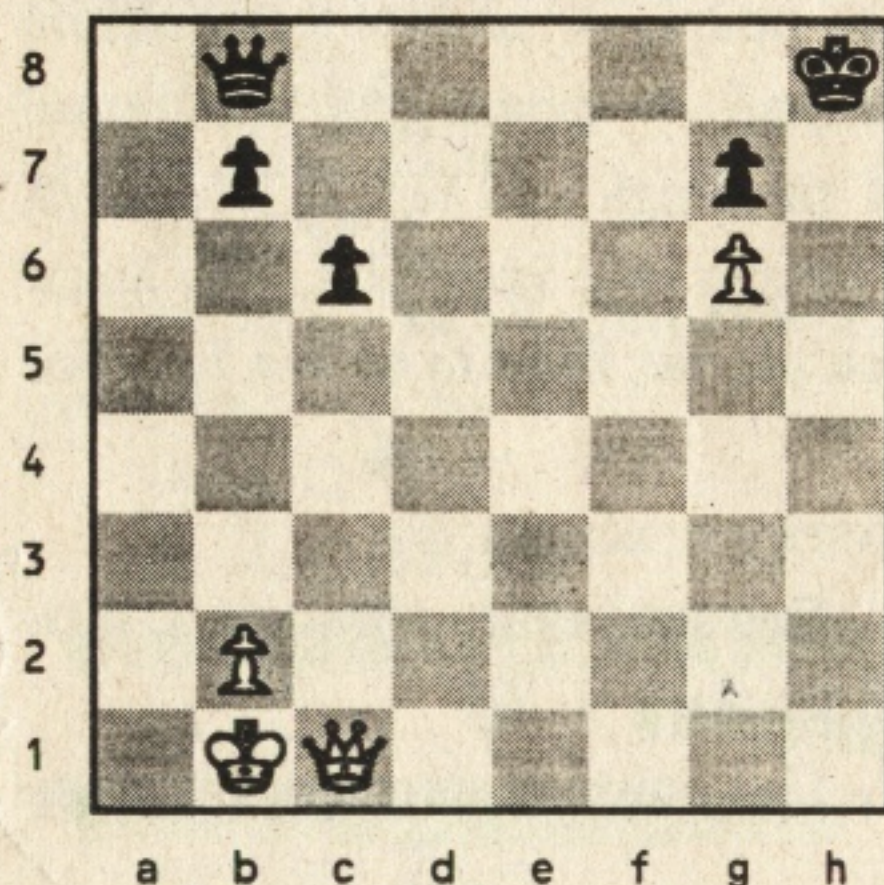
- fără schimb de pioni nu se deschid coloane;
- fără coloane deschise nu avem atac.

2.3. Scopul acțiunilor desfășurate pe o coloană. Fenomene însoțitoare. Câștigul material. Avantajul pozițional.

Scopul final al fiecărei operațiuni pe o coloană este pătrunderea în poziția adversarului pe liniile a 7-a și a 8-a.

Presupunând că, prin acțiunea pe coloana d un turn ajunge pe linia a 7-a jucând ♖fd1, ♖d4, ♖a4, ♖a7, această manevră nu poate fi privită ca o exploatare directă a coloanei d.

Să prezentăm câteva exemple elementare. (Vezi D17).



D17

O catastrofă pe coloana h.

Coloana pe care se va acționa este coloana h. Ea va fi luată în stăpânire prin 1 ♖h1 + ♔g8. Acum,

conform regulii, trebuie să mutăm dama la h7 sau h8. Deoarece nu putem ajunge direct la h8, urmează 2 ♔h7 + ♔f8 3 ♔h8 + ♔e7 și 4 ♔b8. Acest câștig material nu are un caracter întâmplător, ci este un fenomen tipic de însoțire a pieselor grele pe liniile a 7-a și a 8-a.

Dacă în D17 dama neagră era la d7, albul ar fi putut juca 4 ♔g7 + ♔e8 5 ♔d7 ♔d7 6 g7 și rezultatul nu ar fi fost mai plăcut. Putem descrie această manevră în triunghi a damei ca pe un atac prin învăluire.

În concluzie, putem spune: dacă apărarea este deficitară — prin lipsa pionului de pe coloana h — atacatorul invadează liniile a 7-a și a 8-a asigurându-și apoi dominația pozițională sau câștigul material.

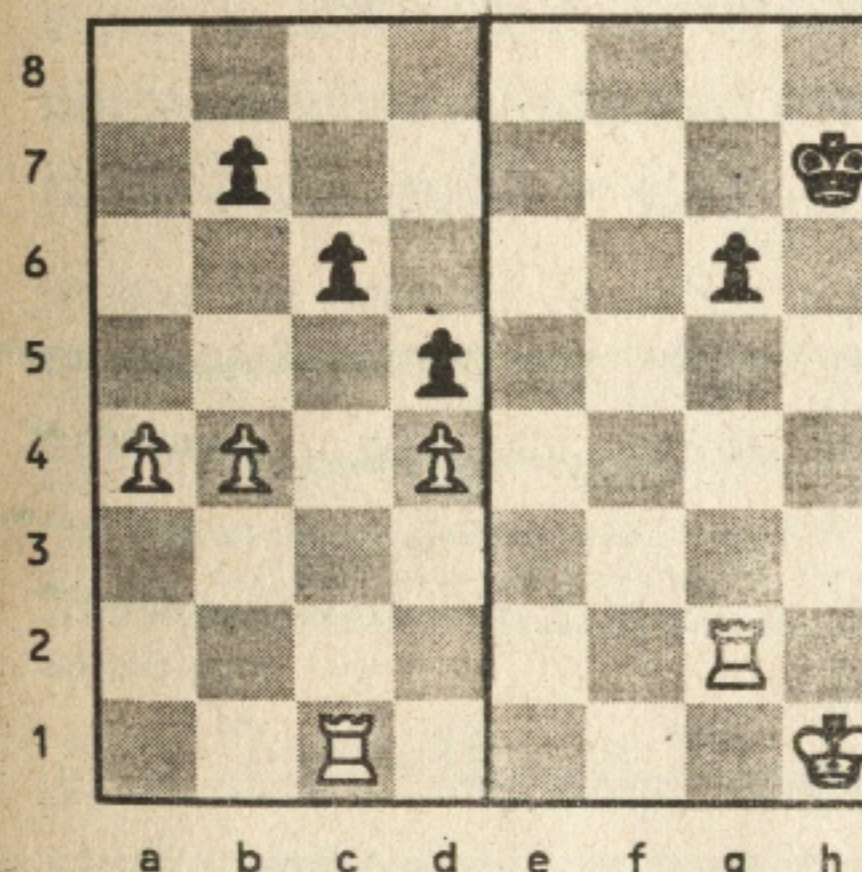
În acest caz, manevra a fost prompt înțeleasă și ușor de executat. Din nefericire, în viața reală, sunt deseori de învins obstacole mari, după cum vom vedea în continuare.

2.4. Obstacole întâlnite pe coloanele deschise. „Blocul de granit” al pionilor și subminarea lui. Conceptul obstacolelor protejate și neprotejate. Atacul evolutiv și cel revoluționar împotriva pionilor.

Am văzut cât de importantă poate fi pătrunderea pe liniile a 7-a și a 8-a.

Aceasta fiind o regulă, este firesc să presupunem că natura însăși — ca să spunem așa — ar fi putut face ceva pentru protejarea acestei zone sensibile, la fel de bine cum a protejat inima cu ajutorul coastelor.

Poziție caracteristică și naturală de apărare este prezentată în D18.



D18

Pionul c6 apărat de Pionul g6 neapărat b7 este un obstacol de un pion este un protejat. obstacol neprotejat.

În poziția din dreapta, pionul din g6 împiedică ocuparea liniei a 7-a de

către alb — „drumul spre orizontala a 7-a trece numai peste cadavrul meu” — pare să spună acesta.

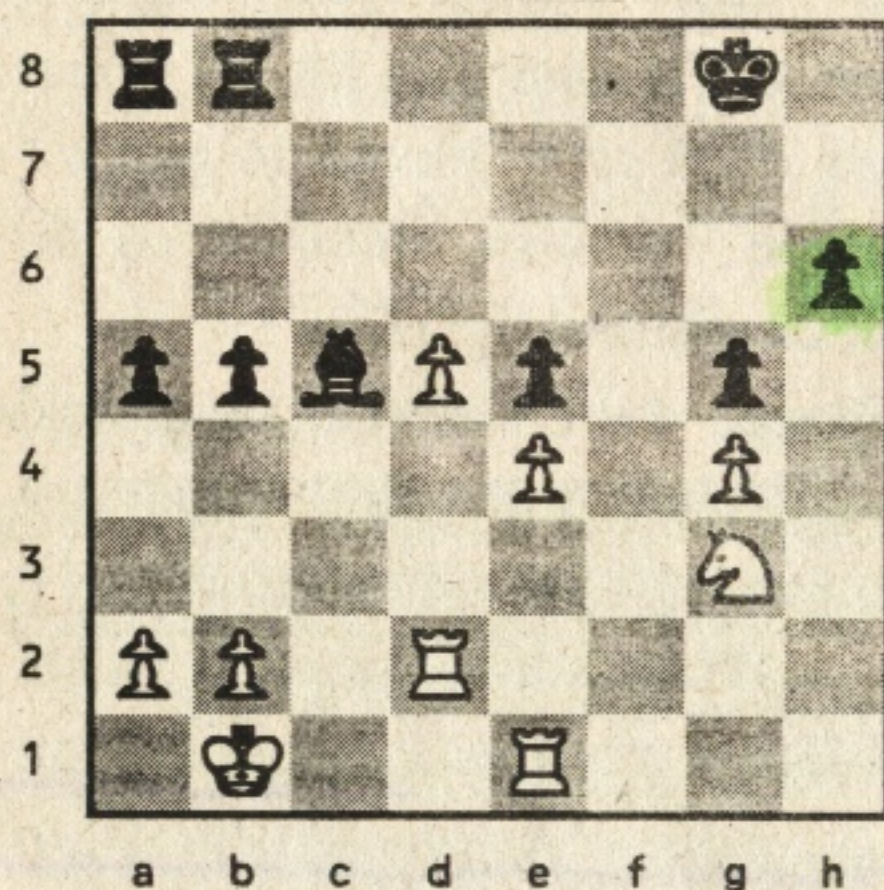
Dacă în plus, pionul este apărat de un semen al său, dorința turnului de a „sparge” un asemenea „bloc de granit” este inutilă. Mai degrabă trebuie să-l minăm prin h4, h5 urmat de hg6, după care „blocul de granit” își pierde duritatea trebuind să fie apărat cu ajutorul figurilor.

Pionul, după cum am văzut mai înainte, trebuie privit ca un apărător sigur. Protecția cu ajutorul pieselor e iluzorie; numai un alt pion va sta de strajă fără a protesta. Prin urmare, un pion protejat este un pion apărat de un semen de-al lui. Dacă un pion a fost exclus din confederația pionilor, el va fi supus atacului figurilor adverse. În acest caz, vom încerca să câștigăm pionul îndreptându-ne atacul împotriva lui; în primul rând, de dragul câștigului material, în al doilea rând, pentru a stăpâni coloana. Tactic, acest lucru se realizează prin dispunerea figurilor noastre pe poziții de atac. Pentru câștigarea pionului se va încinge o luptă pe viață și pe moarte.

Pe măsură ce noi atacăm, adversarul se apără. Dacă nu am obținut superioritatea materială în acest mod, vom încerca să câștigăm pionul prin micșorarea numărului de apărători. Acest lucru poate fi făcut:

- a) prin gonirea lor;
- b) prin schimb;
- c) prin izolarea lor de obiectul apărării.

Altfel spus, transferăm atacul nostru de la oponent la apărătorii săi. (vezi D19)



D19

Coloana h

Atacul evolutiv (pozițional) împotriva pionului h6

1 ♖h2 ♜h7 2 ♖eh1. Albul își concentrează atacul asupra pionului neprotejat de la h6

2 ... ♜f8 3 ♘f5 ♜b6. Deocamdată, atacul și apărarea se echilibrează reciproc (trei atacatori, trei apărători). Prin urmare, cu mutarea

4 d6, albul obstrucționează linia de acțiune a turnului negru reușind să cucerească pionul h6 și să pătrundă pe liniile a 7-a și a 8-a.

Dacă negrul ar fi avut ambele turnuri pe linia a 6-a (a6 și b6), putea să sacrifice calitatea (4 ... ♜:d6). Dacă nu ar fi sacrificat calitatea și ar fi jucat 4 ... ♜:d6? după 5 ♖:h6 + ♜g8 6 ♖h8 + ♜f7 7 ♖1h7 + ♜f6 8 ♖g7 urma matul.

Să analizăm o poziție schematică

Alb: ♖f1, ♖f2, ♘d4

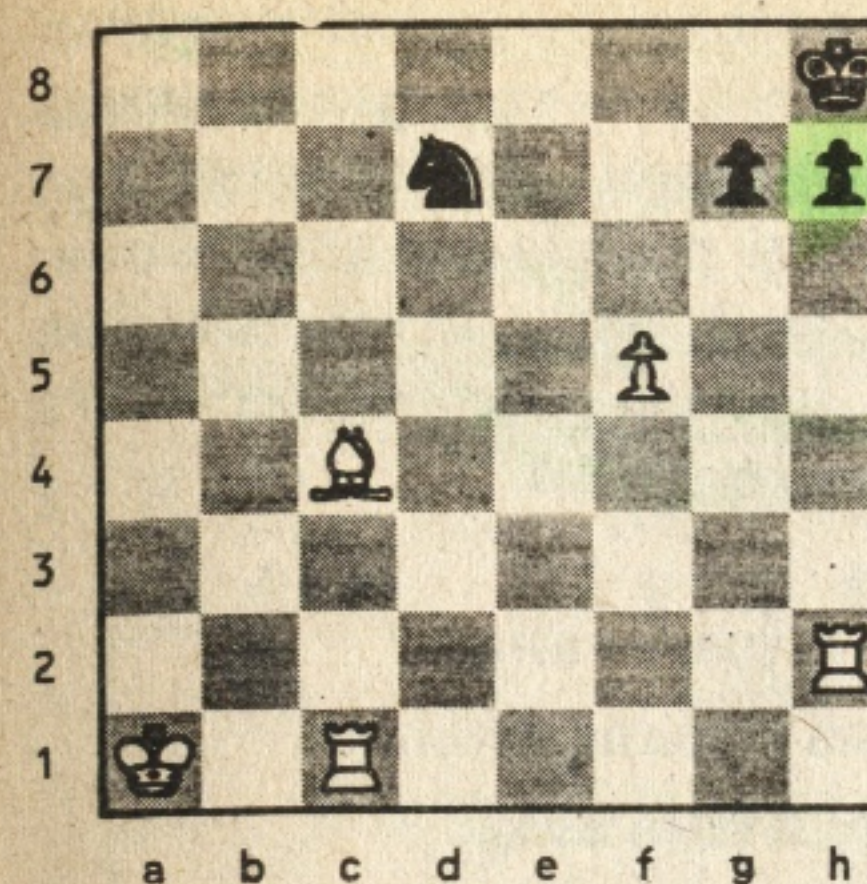
Negru: ♜g7, ♜c8, ♜d8, pion f6

Negrul are pionul de la f6 apărat de nebun și de rege. Albul ar putea îndepărta unul din apărători prin schimb 1 ♘e6 + ♜oriunde 2 ♘:d8 ♜:d8 3 ♖:f6.

Manevrele îndreptate împotriva pionului advers aflat pe o coloană deschisă analizate până acum sunt incluse în conceptul *atacului pozițional (evolutiv)*.

Forțele atacatoare s-au concentrat liniștit și consecvent asupra unui obiectiv aflat pe o coloană cu scopul de a-l cuceri și a pătrunde pe liniile a 7-a și a 8-a.

O altă imagine ne oferă lupta din D20 (sunt prezenți numai actorii principali).



D20

Sacrificiul pe h7
Atacul revoluționar

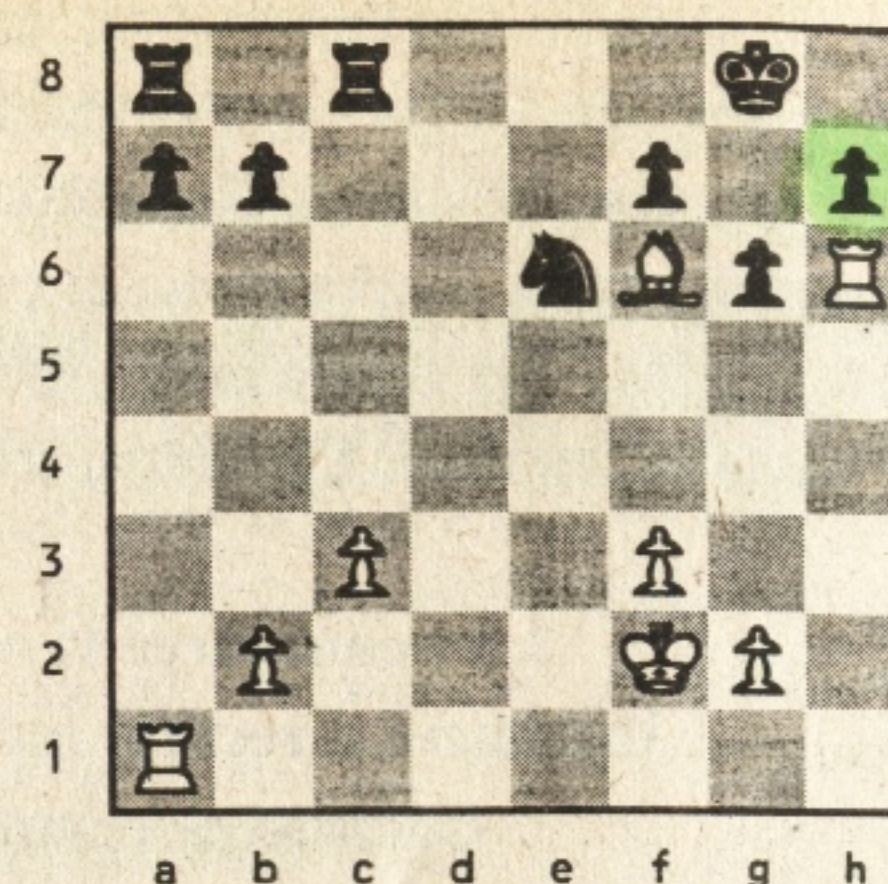
Aici, atacul pașnic prin 1 ♖ch1 nu își atinge scopul, datorită apărării prin

1 ... ♜f6 sau 1 ... h6. Cum s-ar putea folosi totuși albul de coloana h pe care o stăpânește? Răspunsul este simplu: el renunță la ideea câștigului material și, folosindu-se de alte caracteristici ale poziției, îndepărtează pionul de pe coloană printr-un sacrificiu.

1 ♖:h7 + ♜:h7 2 ♖h1 mat.

Pe cât de simplu este acest sacrificiu de văzut pe atât de importantă este clarificarea diferenței dintre atacul pașnic și atacul violent asupra unui pion aflat pe o coloană.

Să urmărim o nouă diagramă.



D21

Cum se va derula atacul?
Pozițional sau tactic?

Un atac pozițional după 1 ♖ah1 ♜f8 2 ♘e7 (eliminarea piesei apărătoare) ar conduce la cucerirea obiectivului. Cu toate acestea, albul preferă un sacrificiu 1 ♖:h7, care nu urmărește câștigarea pionului —, turnul pierzându-se, ci pătrunderea pe linia a 8-a.

1 ... ♜:h7 2 ♖h1 + ♜g8 3 ♖h8 mat.

După cum s-a văzut, ideea atacului revoluționar constă în distrugerea prin forță a obstacolelor întâlnite pe o coloană și pătrunderea pe liniile a 7-a și a 8-a. (Un turn se sacrifică pentru tovarășul său, ce frumos exemplu de adevărată camaraderie).

În ce ordine trebuie aplicate cele două metode de atac? La început încercați atacul evolutiv, concentrând mai multe piese asupra pionului care barează drumul. Apare acum posibilitatea îndepărtării figurilor apără-

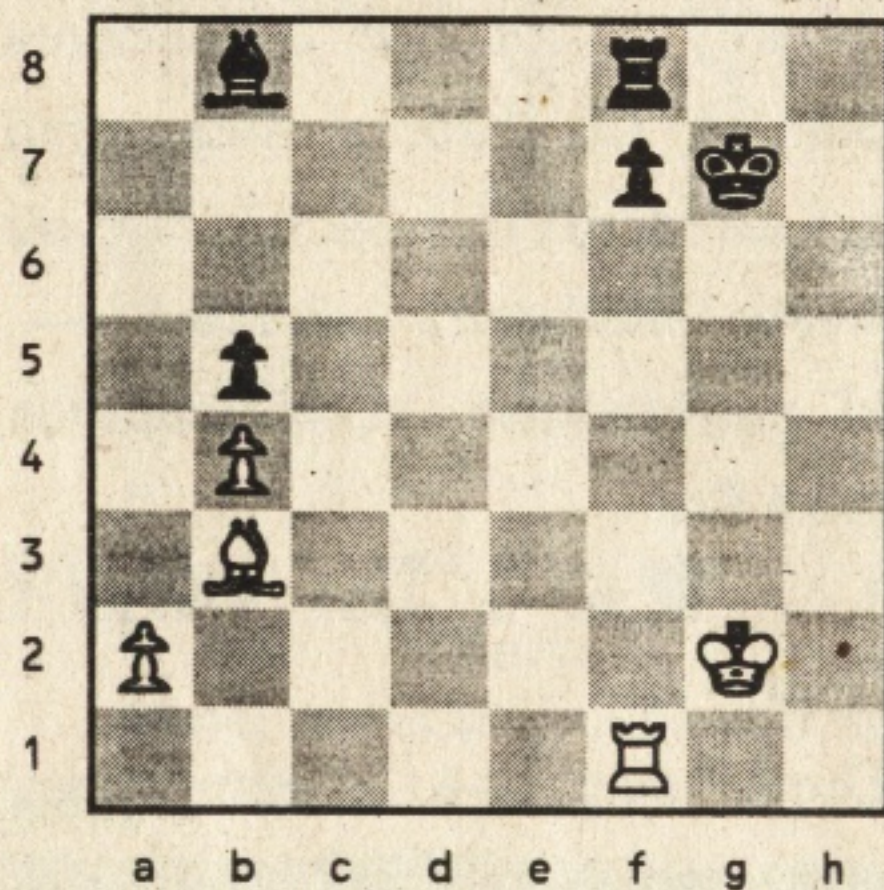
toare, a schimbării lor sau a obstrucționării liniilor lor de acțiune (datorită lipsei de spațiu). În tot acest timp analizați și posibilitatea unei pătrunderi în forță, printr-un sacrificiu care să vă permită ocuparea decisivă a liniilor a 7-a și a 8-a.

2.5. Renunțarea la o coloană în favoarea alteia.

Utilizarea directă și indirectă a unei coloane deschise.

Coloana ca rampă de lansare a unui atac.

În poziția din D22, exploatarea directă a coloanei f, eventual cu ♖:f7 — după ce am înlăturat să spunem turnul din f8 —, ar fi imposibilă datorită materialului insuficient pe care îl avem la dispoziție.



D22

Un exemplu simplu de utilizare parțială a unei coloane deschise 1 ♖f5 2 ♖b5 3 ♖b7

Mutarea 1 ♖f5 câștigă un pion și poate fi urmată de ♖b7. Este important să examinăm această manevră pentru a-i înțelege semnificația logică.

Deoarece 1 ♖:f7 nu este posibilă, nu poate fi vorba de exploatarea directă a coloanei f. Pe de altă parte, ar fi o ingratură să afirmăm că această coloană nu a jucat un rol important în capturarea pionului din b5.

Atunci unde se află adevărul?

Răspunsul este: coloana nu a fost folosită aici direct și în totalitate, ci a fost folosită indirect ca o trambulină pentru a ajunge pe o altă coloană. (Pentru a aprofunda această temă reveniți la partida Thomas — Alehin Baden — Baden 1925 pag. 23 — nota traducătorilor).

Vom încheia cu un nou exemplu schematic:

Alb: ♖g1 ♕e3 h2

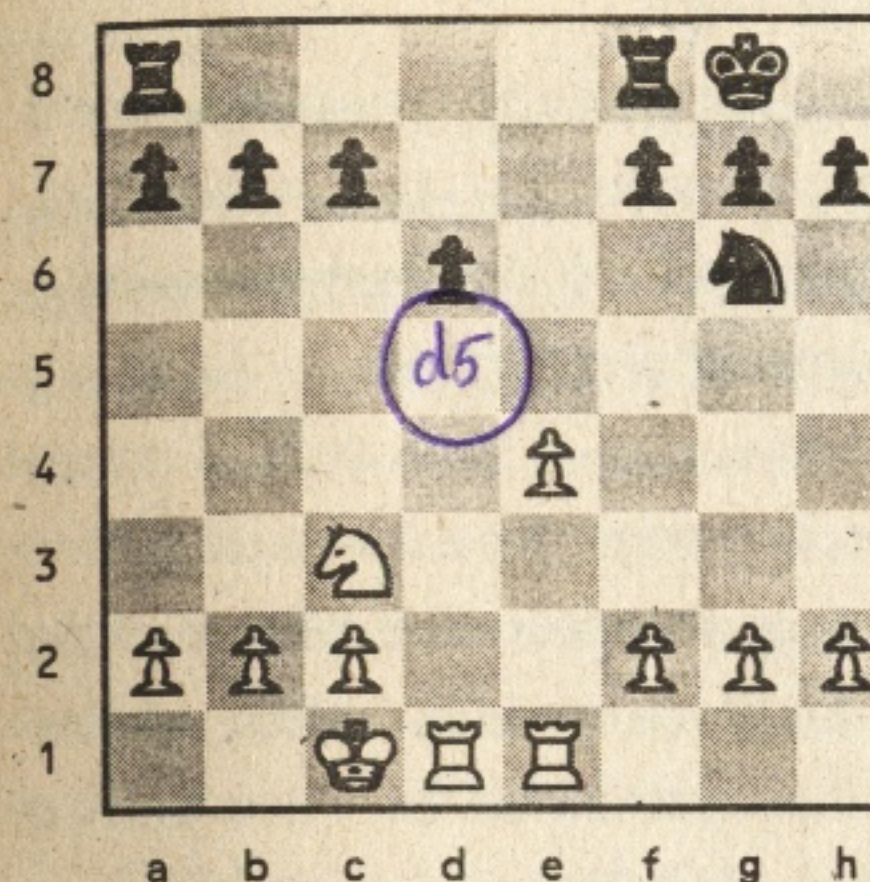
Negru: ♖h7 h6

Manevra ♕d4, ♖g7 + este o folosire directă a coloanei g, iar ♖g3, ♖h3, ♖:h6 + o exploatare indirectă a coloanei g.

2.6. Avanpostul. Raza lui de acțiune. Cu ce figură trebuie ocupată o poziție avansată pe o coloană centrală? Dar pe una de flanc?

Schimbarea de roluri și ce dovedește aceasta

Să aruncăm o privire pe D23



D23

Albul are un avanpost la d5.

Albul stăpânește centrul și coloana d. Negrul are un pion la d6 care vizează centrul și coloana e. În celelalte privințe, jocul este egal.

Albul ar putea să întreprindă un atac pe coloana d însă pionul de la d6 este un obstacol protejat. Dacă și-ar dubla turnurile la d1 și d2, nu numai dvs., dar și pionul din d6 ar râde de el. Dacă ar încerca să submineze poziția cu e5, ar avea de înfruntat opoziția negrului pe coloana e.

Ar putea să se mulțumească cu o exploatare indirectă a coloanei d prin avansarea turnului până la d4, urmată de trecerea pe coloana a (vezi 2.5.). Și această manevră este slabă, pentru că

negrul nu are slăbiciuni pe flancul damei. Dacă pionul din a6 ar fi fost izolat, acest plan ar fi avut succes.

După toate aceste considerații am fi tentați să căutăm alte planuri strategice, însă acestea ar fi nejustificate, deoarece putem totuși utiliza în această poziție coloana d. Mutarea cheie este ♖d5!

Câmpul d5 este un punct tare în poziția adversă pe care îl vom numi avanpost.

Pe acest câmp plasăm o piesă — de obicei un cal — care, apărut de un pion și sprijinit de turn, va reprezenta pentru adversar o amenințare permanentă și un izvor de neliniște.

Dacă acesta încearcă gonirea lui — prin c6 — va slăbi decisiv coloana d. Putem afirma că:

a) un avanpost servește drept bază pentru noi atacuri;

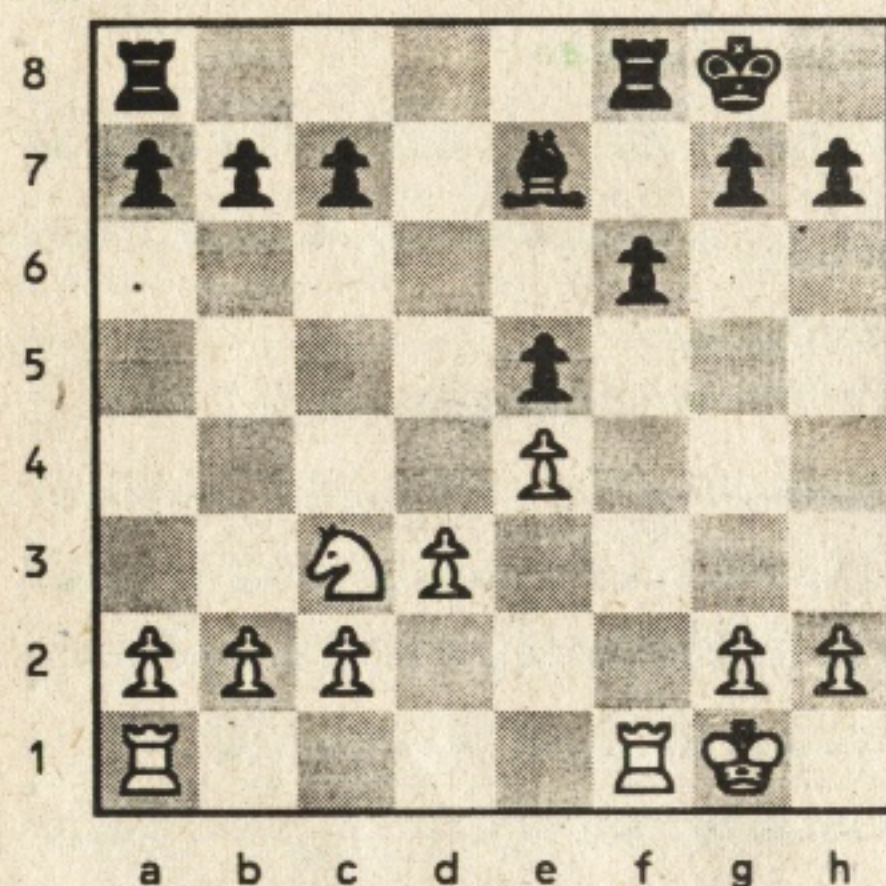
b) el provoacă slăbirea poziției adversarului pe coloana în cauză.

1 ♖d5 c6. Mutarea ♖ac8 ar fi fost, de asemenea, de folos în poziția dată, dar trebuie să ai nervi de oțel pentru a lăsa în centrul tablei un cal atât de bine plasat. Mai mult decât atât — oricum —, va veni un timp în care negrul va fi forțat să joace c6.

2 ♖c3 și pionul neprotejat din d6 a devenit un obiectiv de atac pentru turnurile albe.

Dacă pionul alb de pe coloana e s-ar fi aflat la e3, albul nu ar fi realizat nimic prin mutarea 1 ♖d5 din cauza 1 ... c6 2 ♖c3 d5! Numai prezența pionului alb la e4 paralizază acțiunea pionului negru din d6.

În concluzie, pentru un avanpost, avem nevoie de o coloană deschisă și de un pion apărător.



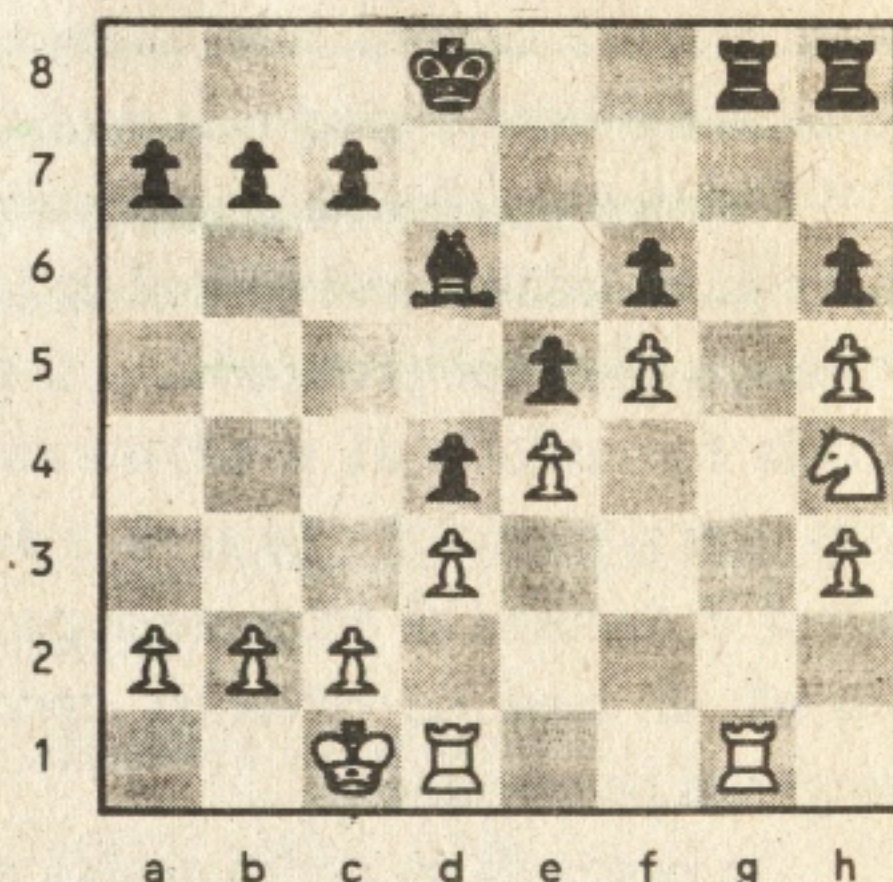
D24

În poziția din D24, albul are pe coloana f un avanpost la f5, iar negrul, pe coloana d, unul la d4. Ambii pioni de pe coloană sunt protejați — *blocuri de granit* —. Pentru a mina acest obstacol, albul își va aduce calul prin e2 la g3 și f5. Ajuns aici, acesta va ataca punctul g7. Atacul poate fi întărit cu manevra ♖f3 ♖g3. Negrul va fi obligat să îndepărteze calul jucând g6, dar făcând aceasta, planul strategic al albului de folosire a avan-

postului a fost îndeplinit, punctul f6 devenind slab.

Este important să observăm că ajungerea calului la avanpostul din f5 a constituit baza de pornire a unui nou atac la g7.

De foarte multe ori, piesa care a ocupat un avanpost este schimbată. Dacă partea care atacă a jucat corect, va obține alte compensații. Aici este la ordinea zilei o conversie a avantajelor. De exemplu, dacă după ♖f5 o piesă neagră capturează calul, aceasta va fi luată cu pionul. Albul obține câmpul e4 pentru un turn sau pentru alt cal și posibilitatea de deschidere a coloanei g prin g4, g5. În acest caz, pionul de la f5 va imobiliza efectiv pionul f6, care a devenit obiectiv de atac (vezi 9).



D25

Pe o coloană de flanc avanpostul va fi ocupat de o figură grea (♖), nu de una ușoară (♘)

În D25, lupta se duce pentru o coloană de flanc. Avanposturile de pe coloanele de flanc (a, b, g și h) trebuie ocupate cu piese grele, iar cele de pe coloanele centrale (c, d, e și f), cu piese ușoare.

Dacă vom ocupa câmpul g6 cu un cal, efectul scontat ar fi mic, deoarece raza lui de atac este mai redusă decât în centru (pe coloana h ar fi și mai mică), 1 ♖g6 este mutarea indicată, pentru că astfel ocupăm un avanpost luând în stăpânire coloana g pentru care se duce lupta sau obținem alte avantaje după schimbul turnului.

Coloana a fost disputată până în acest moment de ambele tabere și ea nu poate fi ocupată altfel.

1 ♖g2? ♖:g2 2 ♖:g2 ♖g8 și coloana e ocupată, dar de... negru.

1 ♖g4? ♖:g4 2 hg4 ♖g8 3 ♖g6 și albul cu greu va putea să își fructifice pionul în plus de la g4.

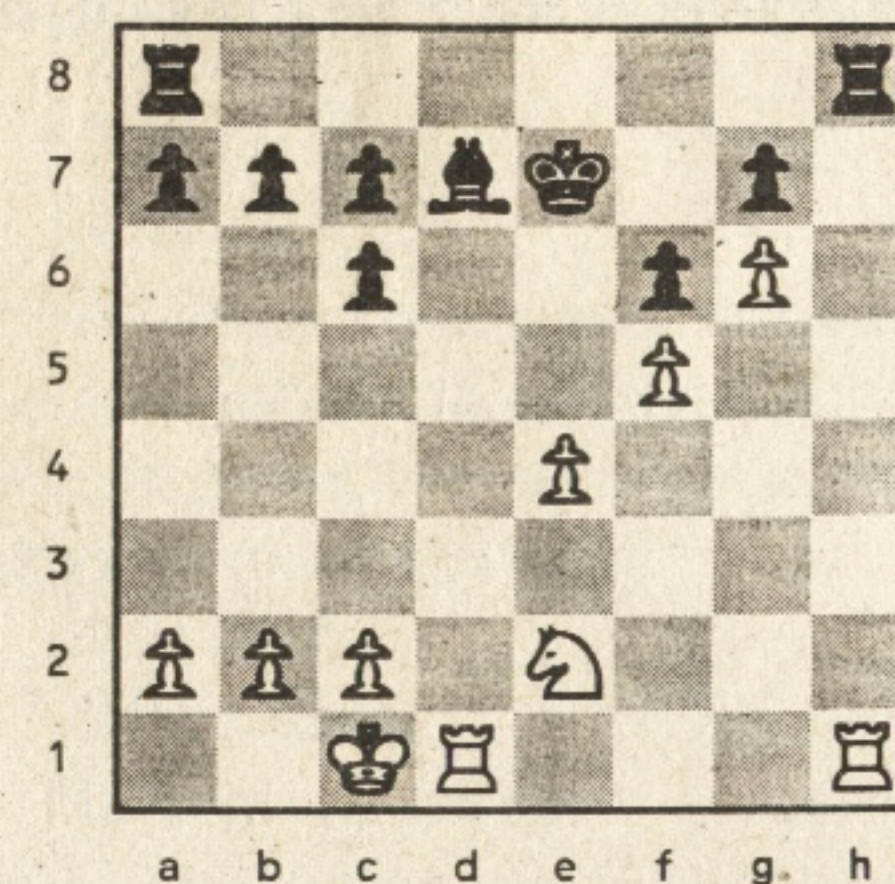
După 1 ♖g6, ocuparea avanpostului 1 ... ♖:g6. Altfel 2 ♖dg1 și turnurile iau în stăpânire coloana. 2 hg6, albul obține un uriaș pion liber și posibilitatea manevrei ♖g1, ♖g4 și ♖h4, după ♖f3.

Deși după 1 ... ♖:g6 coloana deschisă a albului a fost ucisă, din propria cenușă s-a ridicat un pion liber, cu posibilitatea continuării atacului pe coloana h. Acesta este un bun exemplu de conversie a avan-

tajelor în cazul schimbului de piese pe un avanpost.

Să continuăm analiza poziției din D25. După 1 ♖g6 ♖:g6 2 hg6 ♖g8 3 ♖g1, vom observa o schimbare caracteristică de roluri. Înainte, pionul h5 apăra un turn, acum este invers, turnul susține același pion care a avansat la g6. Vedem astfel că, între coloana g și pionul h5 care susține avanpostul de la g6, există o legătură strategică. (Nota traducătorilor: continuarea fg6 — la fel de puternică — nu este analizată de Nimzovici, din motive metodologice; s-ar fi deschis o coloană centrală, iar avanpostul de la f5 ar fi fost ocupat de o figură ușoară — calul). Prezentăm în încheiere un alt exemplu instructiv (vezi D26).

Alb: Nimzovici
Negru: Amator



D26

1 ♖f4 Dezvoltarea figurilor este o regulă demnă de toată atenția și în finalul unei partide, cu toate că începătorii o neglijează, chiar și în deschidere

1 ... ♜ag8 2 ♜h7!

Pentru scopul nostru actual, rugăm cititorul să privească această mutare doar ca pe o simplă ocupare a unui avanpost, ea putând fi privită și ca o ocupare a liniei a 7-a

2 ... ♜e8 3 ♜dh1 ♜:h7 4 gh7 Conversia unei „coloane deschise” într-un „pion liber” — de asemenea era bine și ♜:h7, urmat de ♜h5 și de sacrificiul acestuia pe f6, la momentul potrivit.

4 ... ♜h8 5 ♜g6 ♜:g6 fg6. Pionul liber de la h7 a devenit pion liber apărat (vezi 4.6.).

6 ... ♜e6 7 ♜h5! Această mutare oprește orice încercare a negrului de

a se elibera prin ♜e5 sau f5 cu apropierea regelui negru de g6 și pregătește trecerea turnului pe o altă coloană.

7 ... b6 8 c4. Mutarea 8 b4 l-ar fi paralizat pe negru, dar albul urmărește alte planuri.

8 ... c5 9 a4 a5 10 b3 c6 11 ♜d2 ♜d6 12 ♜e3 ♜e6 12 ♜f4 ♜d6 14 ♜f5! Acum, planul de pătrundere al albului devine clar. Datorită zugzwangului, el poate împinge e5 și ajunge cu turnul la f7.

14 ... ♜e7 15 e5 fe5 16 ♜:e5 ♜d7 17 ♜f5. După această mutare este clar că manevra ♜h1, ♜h5, ♜f5, ♜f7 trebuie privită ca o manevră de transfer a turnului de pe o coloană pe alta. Negrul a cedat, deoarece capturarea pionului din g7 ar fi generat doi pioni liberi legați.

2.7. Partide ilustrative și schema recapitulativă

Deosebit de instructive pentru înțelegerea capitoului despre coloanele deschise sunt următoarele partide:

Alb: Van Vliet

Negru: Znosko-Borowsky

Ostende 1907

Această partidă constituie un exemplu strălucit de utilizare a unei coloane deschise.

Obținând chiar de la început o poziție mai bună, Znosko Borowski, fără a-și mai crea un avanpost, pătrunde în dispozitivul adversarului.

1 d4 d5

2 e3 c5

3 c3 e6

4 ♜d3 ♜c6

5 f4. Albul și-a construit așa numitul „zid de piatră” din Apărarea olandeză, o deschidere destul de închisă.

5 ... ♜f6

6 ♜d2 ♜c7

7 ♜gf3?! Neținând cont de amenințarea conținută de mutarea ♜c7. Aici, cel mai bine era 7 ♜h3 și ♜f3.

7 ... cd4! 8 cd4? Pozițional ar fi trebuit ed4, obținând coloana e, un avanpost la e5, iar pionul din c3 ar fi

fost protejat. Deși această mutare ar fi pierdut pionul f4, ar fi fost de preferat.

Într-adevăr, după 8 ... ♜:f4 9 ♜c4! ♜c7 (9 ... ♜g4 10 ♜e3!) 10 ♜ce5 ♜d6 11 ♜e2, albul ar fi obținut coloana e și un avanpost la e5, dezavantaje de care negrul nu ar fi putut scăpa nici prin schimb 11 ... ♜:e5 12 de5 ♜d7 13 ♜f4 f6? deoarece după 14 ef6! ♜:f4 15 fg7 ♜g8 16 ♜:e6 +, albul câștigă. Din aceste motive, poziția albului, cu toată lipsa pionului, ar fi fost de preferat.

8 ... ♜b4

9 ♜b1 ♜d7

10 a3 ♜c8!

Abia după această mutare fină, manevra calului — care a lăsat impresia unui atac de începător —, își dezvăluie sensul profund.

11 0-0 ♜b5

12 ♜e1 ♜c2

13 ♜:c2 ♜:c2

14 ♜:c2 ♜:c2.

Stăpânirea orizontalei a doua este consolidată de prezența nebulului pe diagonala a6 — f1 și a câmpului tare e4 pentru cal.

15 h3 ♜d6

16 ♜b1 ♜e4.

Nu este un avanpost în sensul clasic (coloana e nu este deschisă), dar este un bun substitut.

17 ♖fd2 ♜d3
 18 ♖:e4 ♜:e4. Continuarea 18 ... de4 cu nebunul din d3 apărat era de asemenea bună și ne-ar fi dat ocazia să subliniem că forța unei coloane sau a unei diagonale se materializează într-un punct apărat (vezi 6.5.).

19 ♖d2 ♜d7
 20 ♖:e4 de4
 21 ♜b1 ♜hc8
 22 b4 ♜8c3
 23 ♜f1 ♜c6
 24 ♜b2 ♜b3
 25 ♜e2 ♜:e2
 26 ♜:e2 ♜b5
 27 ♜d2 ♜a4
 28 ♜e2 a5.

Străpungerea decisivă. Poziția turnului negru — care leagă o figură și atacă punctul e3 — este deja foarte puternică. Următoarele mutări nu mai necesită comentarii.

29 ♜f2 ab4
 30 ab4 ♜:b4
 31 ♜e2 ♜b5
 32 ♜d2 ♜a3
 33 ♜c2 ♜:b2 +
 34 ♜:b2 ♜:b2
 35 ♜:b2 ♜c4
 36 g4 ♜d3
 37 g5 ♜:e3. Albul a cedat.

Alb: Dr S. Haken
 Negru: Giese
 Riga 1913

1 e4 e6
 2 d4 d5
 3 ed5 ed5
 4 ♖f3 ♜d6
 5 ♜d3 ♜f6
 6 h3 0-0
 7 0-0 h6

În varianta schimbului din apărarea franceză, cu ambii cai dezvoltati la f3 și f6, este posibilă legarea cu ♜g4 și ♜g5. Aici, această posibilitate a fost îndepărtată cu h3 și h6 și, pentru moment lupta se va duce pe coloana e.

8 ♖c3 c6
 9 ♖e2 ♜e8
 10 ♖g3 ♜e4 Avangpostul
 11 ♖h5 ♜d7
 12 c3 ♜df6
 13 ♖h2 ♜c7
 14 ♖:f6 ♜:f6
 15 ♖f3 ♜e4
 16 ♜c2 ♜f5!

Toate piesele negre se îndreaptă către acest punct strategic care își pune astfel în valoare marea sa forță.

17 ♖h4 ♜h7
 18 ♜e3 g5
 19 ♖f3 f5
 20 ♜e1 ♜e7. Presiunea pe coloana deschisă se accentuează mutare de mutare.

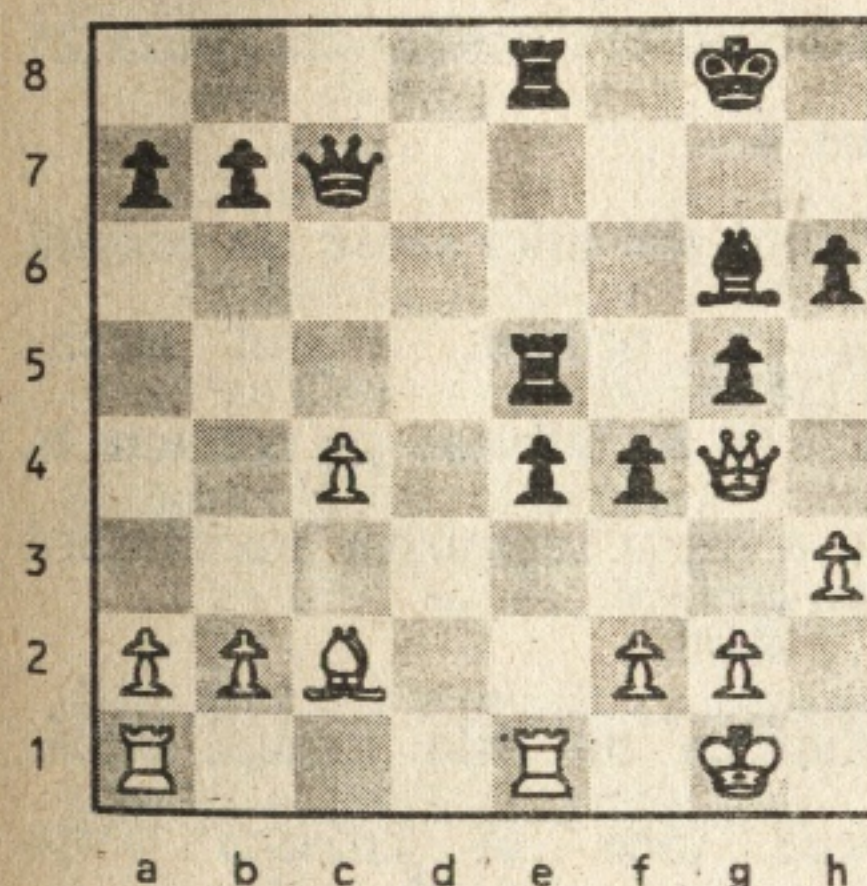
21 ♖d2 f4
 22 ♖:e4 de4.

Deși a fost schimbat, forța calului aflat pe avangpostul din e4 a fost trecută pionului „candidat”. (vezi 4.1.)

23 ♜d2 ♜ae8
 24 c4 c5
 25 ♜c3 ♜g6!

Pentru a putea juca ♜h7 și e3. Este, de asemenea, posibilă avansarea h5 și g4 contra pionului din h3.

26 ♜g4 cd4
 27 ♜d4 ♜e5
 28 ♜:e5 ♜:e5. (vezi D27).



D27

29 ♜d1
 Dacă 29 ♜ad1 e3 30 ♜:g6 ef2 + 31 ♜:f2 ♜c5 + 32 ♜f1 ♜:c4 + 33 ♜f2 ♜:b2 + 34 ♜f1 ♜b5 + 35 ♜f2 ♜b6 + 36 ♜f1 ♜a6 + 37 ♜f2 ♜a2 + 38 ♜f1 ♜a6 + 39 ♜f2 ♜b6 + 40 ♜f1 ♜a6 + 41 ♜f2 ♜b6 + 42 ♜f1, urma un șah

dublu pe e1 și ♜:g6. Aici, avem o ilustrare a temei cuceririi de pionii concomitent cu „ținerea” regelui în șah (vezi cap. 3.2.)

29 ... ♜d8
 30 ♜b1 ♜d2
 31 ♜:e4 ♜c5!
 32 ♜d5 + ♜g7
 33 ♜c1 ♜f2 +
 34 ♜h1 ♜:e5 și albul cedează.

Această partidă reprezintă o bună ilustrare a temei avangpostului.

Urmează o partidă pe care o putem considera ca pe o ilustrare a primelor zile ale șahului științific.

Alb: Dr. S. Tarrasch
 Negru: K. Berger
 Breslau 1889

1 e4 e5
 2 ♖f3 ♜c6
 3 ♜b5 a6
 4 ♜a4 ♜f6
 5 ♖c3 ♜b4
 6 ♖d5 ♜e7

7 d3 d6. După primele mutări din deschidere, Dr. Tarrasch mută
 8 ♖b4 ♜d7
 9 ♖:c6 ♜:c6
 10 ♜:c6 bc6, dublându-i negrului pionii. Astăzi, exploatarea acestei

slăbiciuni este considerată ca fiind problematică. A urmat

11 0-0 0-0

12 ♖e2 c5? Această mutare este slabă, punând în relief slăbiciunea pionilor negri. Negrul a încercat să împiedice avansarea pionilor albi în centru, dar a obținut efectul contrar, pentru că, după schimbul pe d4, ocuparea avanpostului de la d5 îl va determina să mute c6, slăbind coloana d.

Cunoașterea sistemului nostru ar fi permis aplicarea unui plan mai bun ♖e8 și ♜f8, cu o poziție acceptabilă.

13 c3. Pregătește cu rapiditate mutarea d4.

Noi, astăzi, cunoaștem că era posibil și un alt plan de joc, care ar fi lăsat centrul pasiv (♘d2 — ♘c4, urmat de b4 sau f4).

13 ... ♘d7

14 d4 ed4

15 cd4 ♜f6

16 ♙e3 cd4

17 ♙:d4 ♖e8

18 ♖c2 ♜:d4

19 ♘:d4 ♜c5. Soarta partidei depinde de poziția acestui cal. Dacă este alungat, pionul din c7 devine slab

20 f3 ♜f6

21 ♜fd1 ♖eb8. Albul stăpânește coloana d și câmpul tare din d5. Pentru negru, coloanele deschise nu au valoare, pentru că pionul e4 este un *obstacol protejat*, iar turnurile sale luptă din greu să împiedice înaintarea b4.

22 ♜ab1 a5

23 ♙h1!

Ideea acestei subtile mutări este aceea de a folosi centrul ca o armă de atac. Amenință 24 e5 ♖:e5 25 ♘c6, plan care nu era posibil din cauza 25 ... ♖e3 +

Planul are mici șanse de reușită pentru că, oricum, negrul intenționează să se dubleze pe coloana b, pentru a lupta împotriva amenințării b4 23 ... ♖b6.

Mutarea nu este tocmai bună, deoarece face să crească forța coloanei d și a avanpostului din d5 (calul va ajunge cu câștig de tempo). Continuarea 23 ... ♖b7 (recomandată de Steinitz, sau chiar mutarea pasivă 23 ... h6 ar fi fost mai bună. De exemplu: 23 ... h6 24 e5 de5 25 ♖:c5 ed4 26 ♜:d4 a4 (negrul presează pe coloana b) 27 ♜b4 ♜d6 cu egalitate. La 23 ...

♖b7 24 ♘e2 ♖ab8 25 ♘c3 a4, presiunea negrului pe coloana b începe să devină neplăcută.

24 ♘e2 ♜e6

25 ♘c3 ♖c6. Deși mutarea ♘d5 este o amenințare neplăcută pentru negru, era preferabilă retragerea 25 ... ♜d8, cu ideea 26 ♘d5 ♖b7 și ♖ab8.

26 ♖a4 ♖c5

27 ♘d5 ♜d8

28 ♜bc1. Planul albului este clar. El vrea să ocupe coloana c și să ajungă cu dama la c6.

28... ♖:c1

29 ♜:c1 c5.

Problema slăbiciunii din c7 a fost rezolvată, dar acum delicată a devenit situația pionului din d6.

Oricum, negrul ședea mai slab, deoarece nu a reușit să organizeze la timp presiunea pe coloana b.

30 ♜d1 ♜d4

31 ♖c4.

Albul dorește să schimbe calul din d4 (de exemplu, prin ♘c3, ♘e2) pentru a putea ataca pionul d6.

Acest atac trebuie să aibă succes, deoarece figurile negre care îl apără pot ajunge ușor în poziții incomode

(de exemplu, negru ♜d7, ♜e7; albul ♜d5, ♜d3, poziție în care se poate juca e5 și câștiga pionul legat din d6).

Pentru noi este interesant de urmărit modul în care figurile albe se îndreaptă către punctul d5 (Prin ♜d1 și ♖c4).

Stăpânind un asemenea punct, începe o manevră îndelungată de reconstrucție a poziției în jurul acestuia. Figurile albe vor ataca punctul d6 până când negrul nu va mai putea să țină pasul în apărare, deoarece dispune de un spațiu limitat. Este adevărat că nu veți putea urmări aceste manevre, deoarece negrul va greși repede.

31... ♖b8

32 b3 ♖c8?

33 ♜:d4 cd4

34 ♘e7 +. Nu este bine 34 ♖:c8? deoarece după 34 ... ♖:c8 35 ♘e7 + ♜f8 36 ♘:c8 pionul negru din d4 nu mai poate fi oprit

34 ... ♖:e7

35 ♖:c8 + ♜f8

36 ♖:f8 + ♜:f8 și albul câștigă finalul de pioni. (Finalul îl voi reproduce la capitolul 4.8, pag. 93).

Partida următoare ne arată cum se conduce lupta cu figurile grele.

Alb: Rabinovici

Negru: Nimzovici

Baden-Baden 1925

1 d4 ♖f6

2 c4 e6

3 ♘f3 b6

4 ♘c3 ♜b7

5 ♙g5 h6

6 ♙h4 ♜e7

7 e3 d6

8 ♙d3 ♜bd7. Deși are o poziție solidă, negrul este lipsit de spațiu. De regulă, eliberarea din asemenea poziții trebuie să se facă treptat.

9 0-0-0

10 ♙e2 e5 (10 ... ♜h5 era și mai indicată).

11 de5 ♜:f3. Incorect era 11 ... ♜:e5 12 ♘:e5 de5 13 ♖d1, cu presiune pe coloana d.

12 gf3 ♜:e5

13 ♙:f6 ♜:f6

14 ♙e4 ♜b8. Albul stăpânește coloana d și are un avanpost la d5. El provoacă ușor înaintarea c6 însă pionul din d6 este ușor de apărat, deoarece negrul are nebunul de aceeași culoare. Întrebarea este însă ce se va întâmpla pe coloana g?

15 ♖ad1 ♜d7!

16 ♘d5 ♜c5

17 ♙b1 a5. Calul din c5 nu se află pe un avanpost (coloana nu este deschisă), dar ocupă o poziție puternică, de unde nu poate fi alungat.

18 ♙h1 g6. Oricum, această slăbiciune s-ar fi produs după mutarea ♙c2.

19 ♖g1 ♜g7

20 ♖g3 c6!

21 ♘f4 ♜b7! pe coloana g, situația s-a clarificat. Albul amenință un sacrificiu pe g6 (deci un atac revoluționar), deoarece atacul evolutiv h4, h5 pare greu de realizat.

22 ♙c2 ♙f6

23 b3. Se putea încerca 23 ♘h5 ♙:b2 24 ♖:g6 fg6 25 ♙:g6, dar este puțin probabil că atacul ar fi avut succes.

23 ... ♜e8 24 ♘e2. Pentru a ajunge pe d4 și a stăpâni două coloane deschise. Albul nu se poate decide să-și limiteze acțiunile pe una singură și, din această cauză, pierde partida.

24 ... ♜d7

25 ♖d2 ♜ed8

26 ♘f4 ♜f8

27 ♙d1 h5! Nu numai pentru a elibera câmpul h6, ci și pentru că pionul h va juca în curând un rol important.

28 ♙g1 ♜h6

29 ♘e2 d5. Negrul scapă de slăbiciunea din d6 și, în curând, va pune stăpânire pe coloana d.

30 cd5 ♜:d5

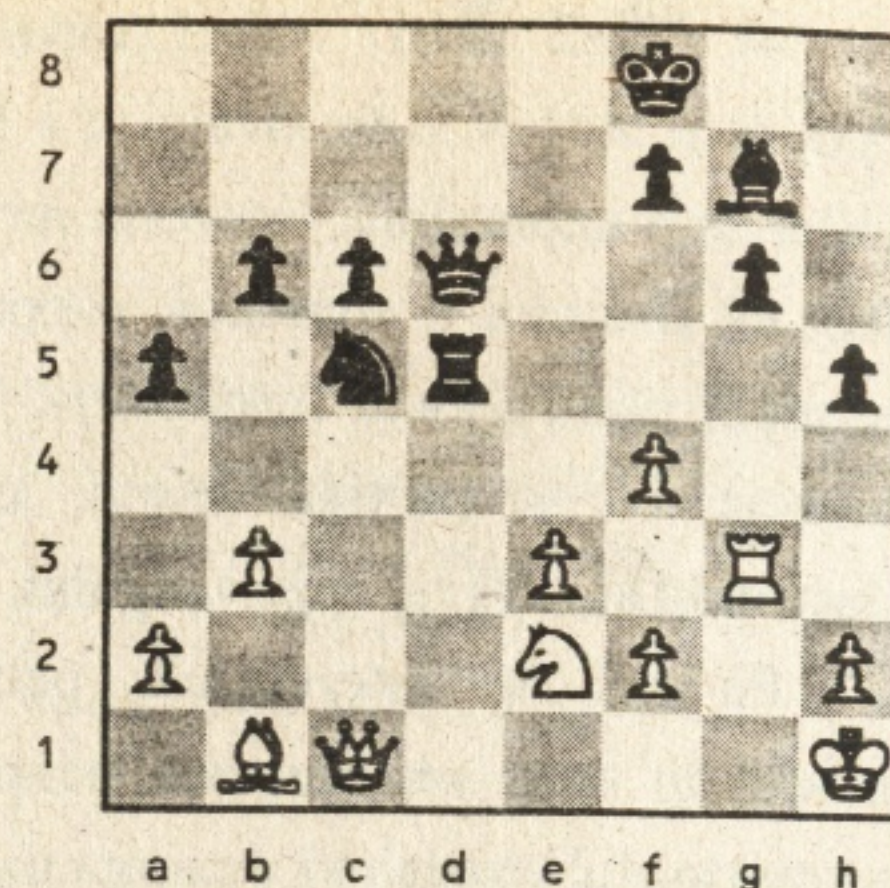
31 ♖:d5 ♜:d5

32 f4. La 32 ♘d4 urma 32 ... ♜f4 33 ef4 ♙:d4 34 f5 h4 35 ♖g4 ♙c3 și punctul f3 nu poate fi apărat satisfăcător.

32 ... ♜g7 Această renunțare voluntară la diagonala c1 — h6 nu este greu de înțeles. Cititorul știe că trebuie să îndepărtăm obstacolele care ne stau în drum, iar calul, ajuns pe d4, tinde să devină un asemenea obstacol. Nu mergea direct 32 ... ♜d2 din cauza 33 ♘d4 ♜:f4? 34 ♖f3.

33 ♙c1. Aici mă așteptam la sacrificiul pe g6 pentru care pregătisem o continuare problemistică 33 ♙:g6 h4! 34 ♖g4 fg6! 35 ♖:g6 ♙f5 36 ♖:g7 ♙e4 + 37 ♙g2 (forțat) 37 ... ♜d1 + 38 ♘g1. Și acum, poanta combinației 38 ... h3! 39 ♙:e4 ♜:e4 cu amenințarea de mat pe f2.

33 ... ♙d6. În cele ce urmează, negrul va exploata — conform sistemului propus —, coloana deschisă d și își va înfrumuseța manevrele cu o combinație. Dacă nu ar fi cunoscut sistemul, nu ar fi ajuns niciodată la manevra de încheiere (vezi D28).



D28

34 ♙c2 ♜e4

35 ♖g2 h4

36 ♘g1 Albul ar scăpa bucuros de acest cal.

36 ... ♜c3. Manevrelor acestui cal vor permite pătrunderea pe primele două orizontale.

37 a4 La 37 a3? 37 ... ♜a2 și pionul se pierde

37 ... ♜a2 38 ♙f1 ♜b4. Aici am avut senzația neplăcută că nebunul mi-a „scăpat” și a reintrat în joc.

39 ♙e4 ♜d1. Primul gând a fost: „ce prostie, i-am permis și damei să intre în joc”. Imediat însă am constatat că pot realiza o combinație asemănătoare cu cea de la mutarea a 33-a.

40 ♙c4 f5!

41 ♙f3 h3!

42 ♖g3 ♜d3!

43 ♙c2 ♜c1. Reîntoarcerea damei a fost forțată.

44 ♔e2 ♚b1. Albul cedează, deoarece manevra de învăluire a turnului este imparabilă. Impresia mea a fost că sistemul a constituit suportul esențial pentru jocul combinativ. Voi încheia cu o partidă scurtă, care ilustrează și motivul zugzwangului.

Pe noi ne interesează, pentru modul în care amenințarea ocupării avanpostului a reușit să dezorganizeze jocul albului.

Alb: Samisch

Negr: Nimzovici

Copenhaga 1923

1 d4 ♘f6
2 c4 e6
3 ♘f3 b6
4 g3 ♚b7
5 ♙g2 ♚e7
6 ♘c3 0-0
7 0-0 d5
8 ♘e5 c6. Întărirea centrului.
9 cd5 cd5
10 ♙f4 a6! pregătește protejarea avanpostului din c4 prin b5
11 ♚c1 b5
12 ♔b3 ♘c6. Calul negru se îndreaptă către c4.
13 ♘:c6 Samisch sacrifică două

tempouri consumate cu calul ajuns la e5, pentru a împiedica ocuparea avanpostului din c4.

13 ... ♚:c6
14 h3 ♔d7
15 ♔h2 ♘h5. Aș fi putut să-mi continui ideea cu ♔b7, ♘d7, ♘b6, ♘c4, dar acum mi-am îndreptat atenția către flancul regelui.

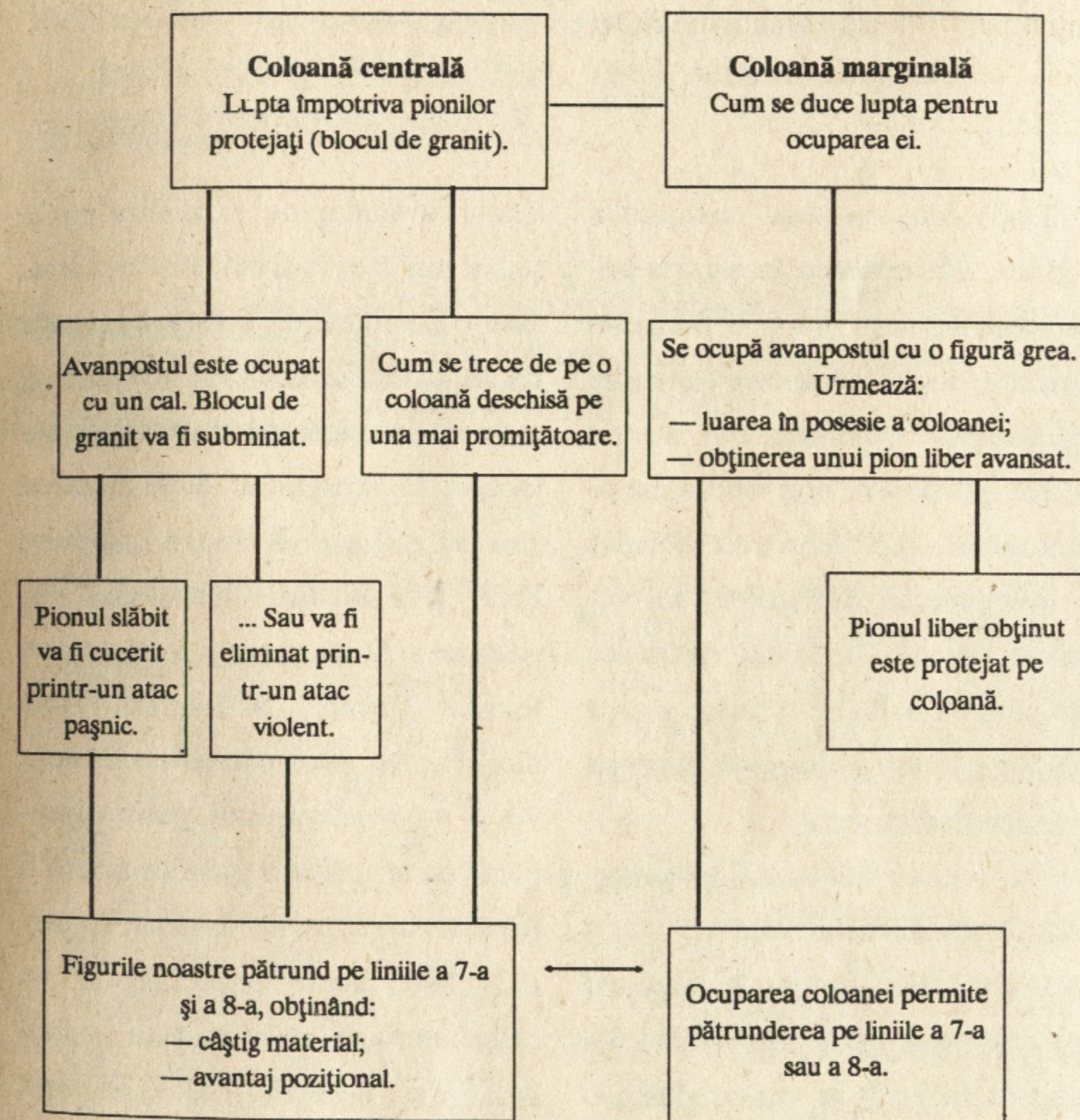
16 ♙d2 f5!
17 ♔d1 b4!
18 ♘b1 ♚b5
19 ♚g1 ♚d6
20 e4 fe4!.

Acest sacrificiu surprinzător a fost bazat pe următorul raționament. În schimbul calului, obțin doi pioni, linia a 2-a și imobilizez flancul damei.

21 ♔h5 ♚:f2
22 ♔g5 ♚af8
23 ♔h1 ♚8f5
24 ♔e3 ♚d3
25 ♚ce1 h6!!

O mutare superbă, care anunță zugzwangul. Albul nu mai are mutări corecte. La 26 ♔h2 sau 26 g4 urmează ♚f3. Negrul poate acum să facă mutări de așteptare cu regele, iar albul este obligat, vrând nevrând, să intre în gura lupului. Albul cedează.

2.8. Schemă recapitulativă



3. Liniile a 7-a și a 8-a *

3.1. Introducere și generalități.

Liniile a 7-a și a 8-a în final și în jocul de mijloc.

Alegerea unui obiectiv de atac. Nu ezitați!

După cum am văzut în capitolul al II-lea, pătrunderea în poziția adversă (pe liniile a 7-a și a 8-a) este consecința logică a manevrelor reușite pe coloanele deschise. Am ilustrat această pătrundere prin câteva exemple notabile, însă trebuie să subliniez că pătrunderea turnurilor pe coloanele deschise în jocul de mijloc este posibilă numai ca urmare a unor greșeli grosolane și nu poate fi privită ca un fenomen natural.

De aceea, noi considerăm normală pătrunderea pe linia a 7-a și a 8-a în final, deși un număr însemnat de partide este decis prin această pătrundere în jocul de mijloc. Începătorului, noi îi recomandăm să pătrundă în poziția adversă cât mai devreme posibil, chiar dacă uneori

turnul invadator nu va realiza nimic sau, și mai rău, va fi blocat și capturat. Este o componentă a sistemului nostru să familiarizăm elevul din primele momente cu elementele strategice ale jocului. În acest sens, după tratarea „liniilor a 7-a și a 8-a” a „pionului liber” și a tehnicii „schimbului”, în volumul al II-lea al cărții, vom analiza tehnica „jocului pozițional”. Abia după aceea, pătrunderea pe liniile a 7-a și a 8-a va constitui, pentru începător cu adevărat o armă ce poate fi folosită cu succes, într-un final de partidă. Este foarte important să ne obișnuim cu acțiunile purtate pe liniile a 7-a și a 8-a astfel încât să avem de la început stabilite clare obiective de atac.

Pentru jucătorul neexperimentat

este caracteristică manifestarea inversă; el înoată în posibilități fără a avea un plan dinainte stabilit — adică se „aruncă” o dată în dreapta, altă dată în stânga.

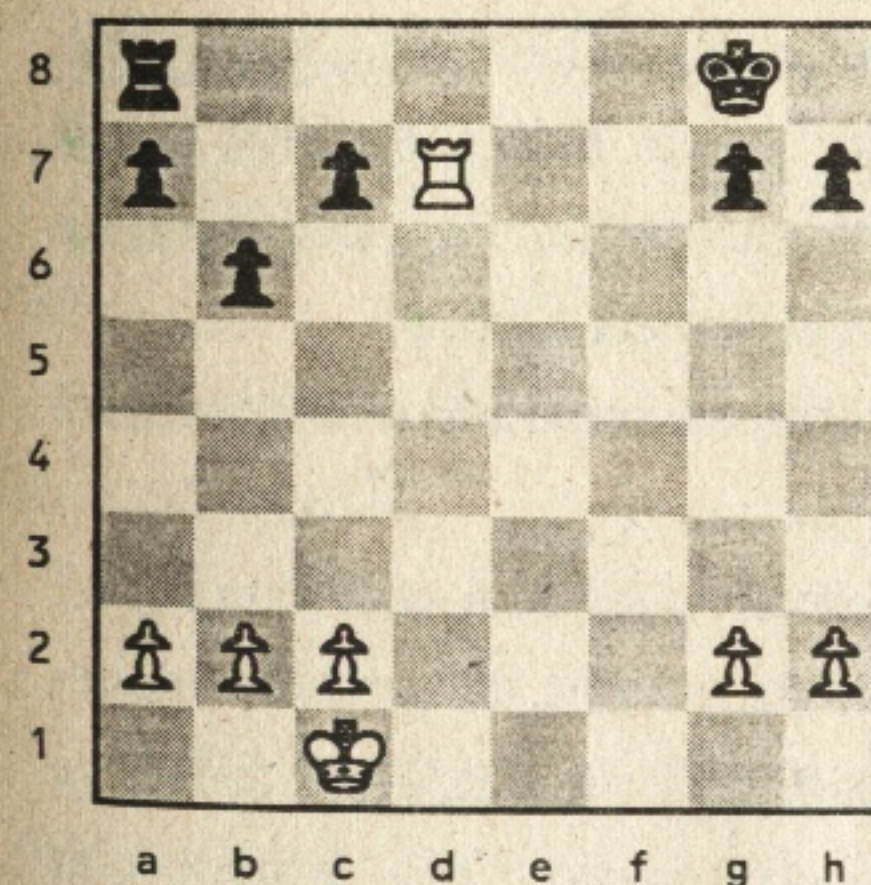
Regula noastră este: stabiliți-vă și urmăriți-vă consecvent propriile

obiective. Un astfel de obiectiv poate fi un pion sau un câmp — nu are importanță, însă trebuie să dați dovadă de consecvență. A vă lăsa purtat de curent de la unul la altul constituie o rușine din punct de vedere strategic.

3.2. Atacul pozițional și atacul exploziv pe linia a 7-a.

Ocuparea unui câmp sau capturarea unui pion cu ajutorul „ecoului” (șahul cu câștig de tempo).

În poziția prezentată în D29, albul alege ca obiectiv pionul c7.



D29

Linia a 7-a

După 1 ... ♖c8, atacul și apărarea se echilibrează, dar printr-o manevră similară celei purtate pe o coloană

deschisă vom încerca să înclinăm balanța în favoarea noastră. Să presupunem că albul ar avea un nebun la e1, iar negrul un cal la g6. Am putea să ne atingem scopul prin ♗g3, iar dacă nebunul s-ar afla la f1 (în loc de e1), prin ♗a6.

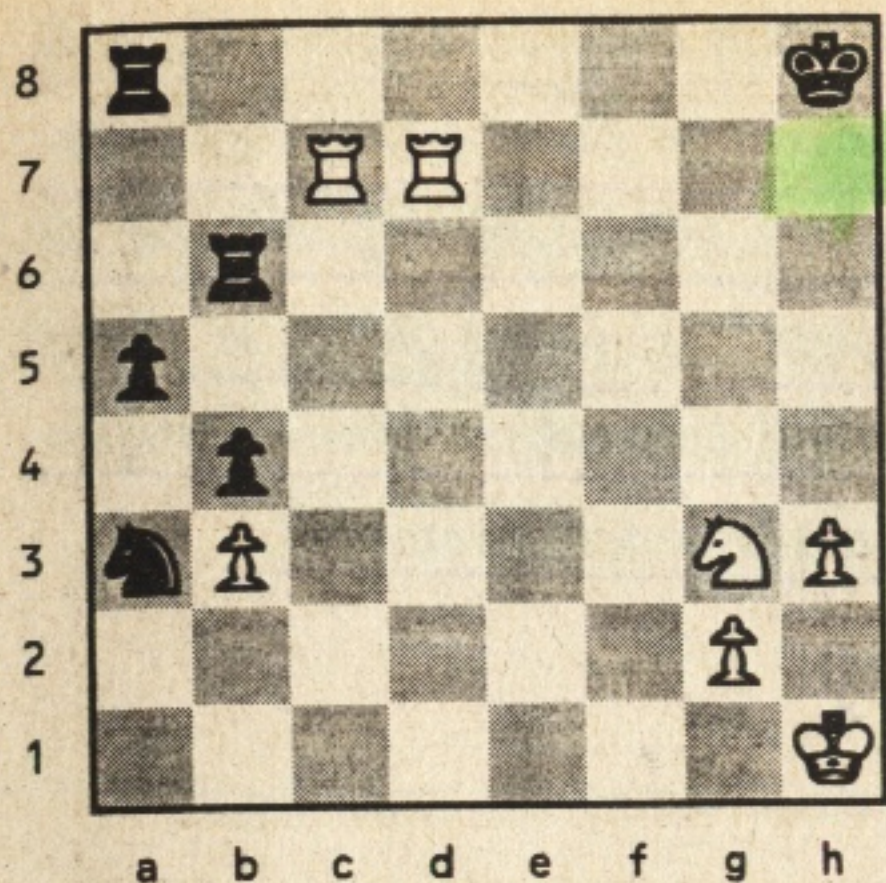
Să presupunem acum că avem în plus un turn alb la d1 și un cal negru la g6. Planul logic ar fi:

1 ♖1d4 și 2 ♖c4 (vezi 2.5) sau
1 ♖7d8 + 2 ♖:d8 ♗f8 3 ♖c8 c5
4 ♖c7 etc.

Neavând aceste piese în poziția din D29, vom călători cu regele până la c6, pentru a putea cuceri același obiectiv de atac — pionul c7.

Poziția din D30 se rezolvă tot printr-un atac pozițional.

* Respectiv a doua și întâia



D30

Negrul mută. Lupta pentru câmpul h7.

Obiectivul albului este câmpul h7, deoarece cucerirea acestuia permite obținerea matului.

1 ... ♖h6 2 ♘f5 ♖h5 3 g4! ♖:h3 + 4 ♔g2 ♖:b3 5 ♖h7. + Albul a reușit să alunge apărătorul negru și să câștige câmpul h7.

5 ... ♔g8 6 ♖cg7 + ♔f8 7 ♖h8 mat.

Modul cum se poartă un atac pozițional asupra unui obiectiv ales pare să fie ilustrat suficient prin acest exemplu. Înainte de a analiza atacul exploziv, vom evidenția ca fiind importantă următoarea regulă. Dacă pionul atacat este mutat, atacarea lui în continuare se va face din spate. De exemplu: mutarea unui turn pe linia a

7-a atacă un pion la b7. Dacă acesta este mutat la b5, albul va continua cu ♖b7 și nu cu ♖d5.

Această regulă poate fi argumentată astfel:

a) Linia a 7-a trebuie menținută cât mai mult posibil, deoarece aici apar deseori noi obiective de atac.

b) Atacul prin învăluire — și ♖b7 face parte din categorie — reprezintă cea mai puternică formă de atac. Dacă am clasifica în ordine crescătoare forța diferitelor forme de atac, atunci vom obține următorul tablou:

- atacul frontal (direct);
- atacul de flanc (lateral);
- atacul prin învăluire (din spate).

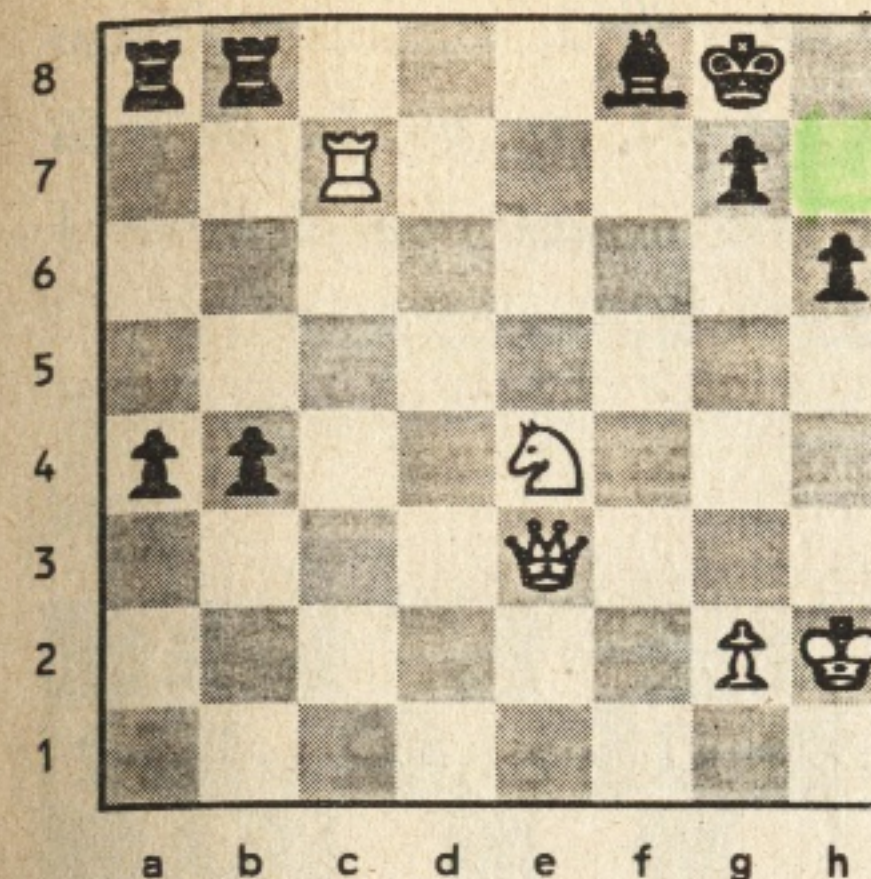
Mutarea ♖b7 — atac prin învăluire — e mai puternică decât ♖d5 — atac de flanc, — deoarece nu permite apărarea ♖b8.

Problema are o rezolvare similară și în D31.

Obiectivul albului este câmpul h7 care, odată cucerit, ar permite încheierea partidei prin mat. Dacă am alege ca obiectiv câmpul g7, atacul s-ar desfășura astfel:

1 ♘g3 a3. Pionii liberi devin amenințatori.

2 ♘f5 a2 3 ♔e5. Amenință mat la g7 3 ... a1 ♔.



D31

Atacul violent împotriva câmpului h7

După această mutare, punctul g7 este apărat încă o dată și atacul eșuează —, deci obiectivul nostru de atac a fost prost ales.

Obiectivul corect este h7 și atacul trebuie purtat în forță.

1 ♘f6 + gf6 2 ♔e6 + ♔h8 3 ♔d7 sau

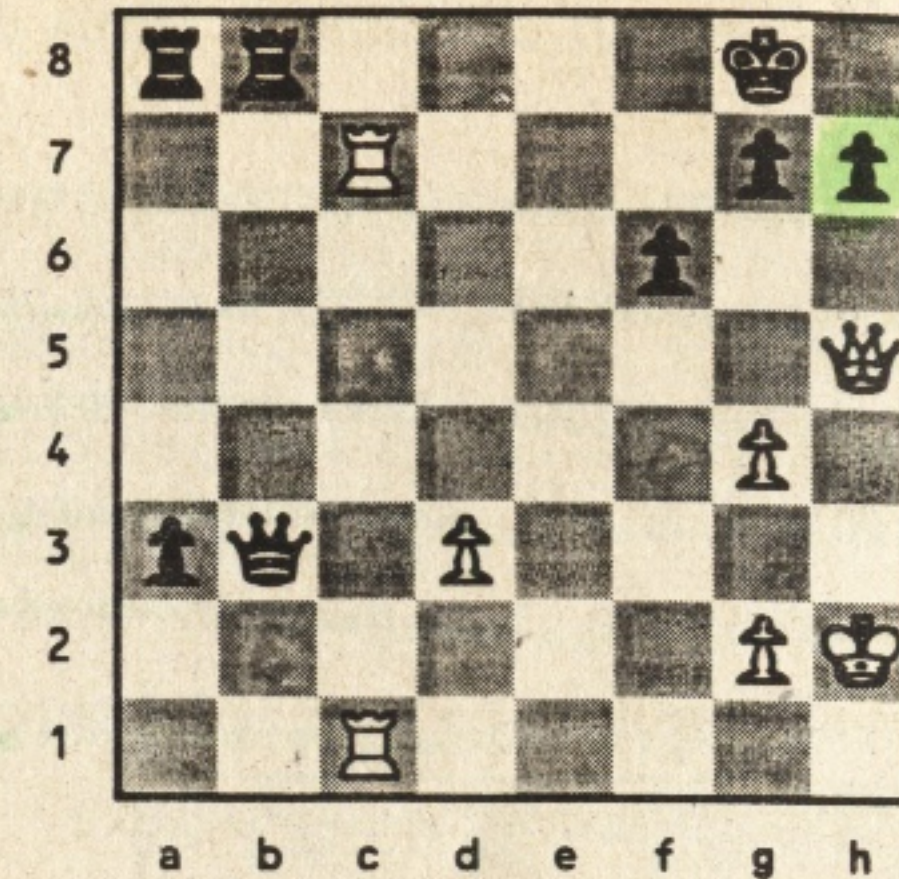
1 ♘f6 ♔h8. Negrul se încapățânează.

2 ♔:h6 + ... și albul.

2 ... gh6 3 ♖h7 mat.

Acest exemplu ne explică ideea *atacului exploziv* pe linia a 7-a. Pionul g7 este îndepărtat printr-un sacrificiu, pentru a permite prelungirea acțiunii turnului până la h7, punct ales ca obiectiv de atac.

Un alt exemplu este dat în D32.



D32

Albul câștigă numai dacă își deschide drum în forță către câmpul h7.

Aici punctul g7 ar fi greu de atacat cu succes. Dacă n-ar exista pionul alb din g4, lucrurile s-ar desfășura astfel:

1 ♔g4 g6 2 ♔h4 h5 3 ♔:f6 cu atac decisiv.

Atacul pozițional 1 ♖d7, cu amenințarea dublării turnurilor prin 2 ♖1c7, este răsturnat cu 1 ... ♖c8.

Planul 1 ♖1c4, cu amenințarea 2 ♔f7 +, este anihilat de mutarea 1 ... ♖f8.

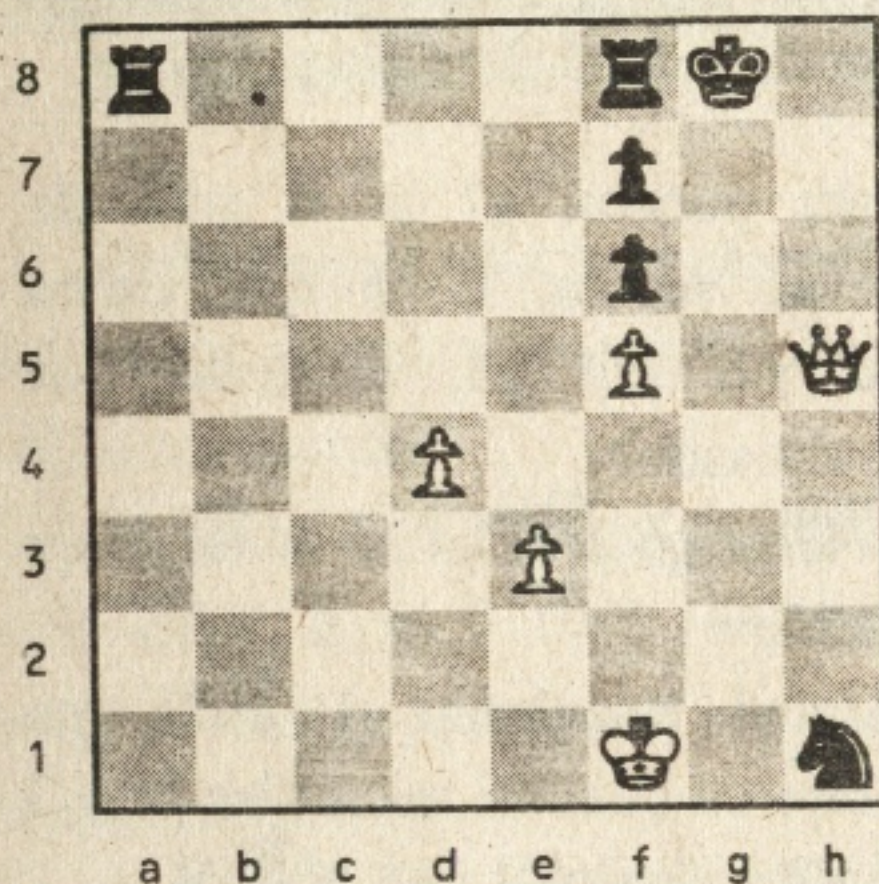
Mutarea corectă este 1 ♖:g7 +, un atac în forță pentru a deschide drumul către câmpul h7.

1 ... ♔:g7 2 ♖c7+ ♔h8 3 ♔:h7 mat. La 2 ... ♔f8, albul câștigă tot cu 3 ♔:h7, deoarece negrul nu are nici o apărare pe linia a 7-a. Dar și mai exactă ar fi mutarea 3 ♔h6 + ♔e8 4

♔e3 + ♚f8 5 ♔e7 + ♚g8 6 ♔g7 mat — mutări efectuate cu câștig de tempo.

Ultima manevră necesită explicații; ea este tipică pentru acest gen de poziții reprezentând mijlocul prin care nu se dă posibilitatea adversarului — din cauza șahurilor — să-și aducă în ajutor alte piese apărătoare.

Să analizăm o nouă poziție.

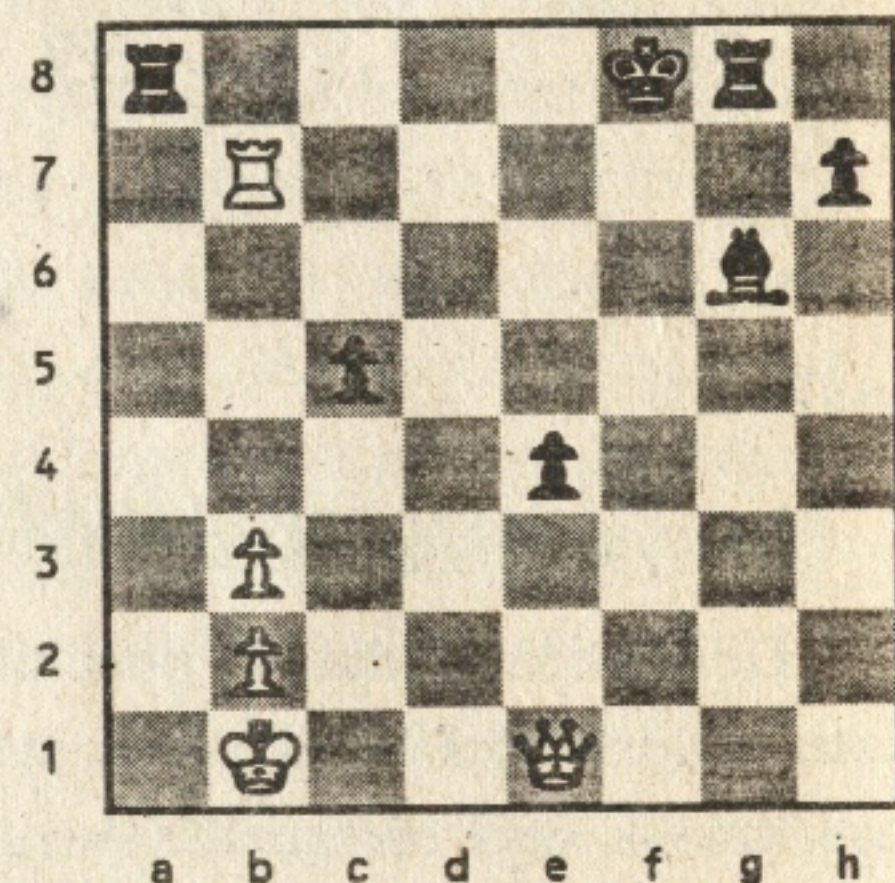


D33

Albul poate să câștige calul cu ajutorul „ecoului” — șahul cu câștig de tempo.

1 ♔g4 + ♚h7 2 ♔h3 + ♚g7 3 ♔g2 + ♚h6 4 ♔h1 + Deci am condus regele în zona dorită, fără a pierde contactul cu piesa sau punctul pe care vrem să-l câștigăm.

În diagrama 34, dacă albul ar juca 1 ♔h4 sau 1 ♔f2, +pentru a ajunge pe câmpul e7, ar pierde datorită șahului prin descoperire. 2 ... e3 3 ♔c1 ♚a1 mat.



D34

Pentru a câștiga, albul trebuie să ajungă cu dama la e7, fără a permite șahul prin descoperire.

Albul trebuie să ajungă la e7 cu câștig de tempo.

1 ♔f1 + ♚e8 2 ♔b5 + ♚f8 3 ♔c5 + ♚e8 4 ♔e7 mat.

Altfel spus, el va stabili contactul cu punctele vizate b5, c5, e7 — puncte care îi permit apropierea de regele advers —, simultan cu șahurile pe care le va da și care îi permit necesarele câștiguri de tempo.

3.3 Cinci cazuri speciale pe orizontala a 7-a *

Aceste cazuri sunt:

(1) Stăpânirea absolută a liniei a 7-a și existența unui pion liber avansat.

(2) Turnurile dublate dau șah etern.

(3) Mecanismul de remiză turn + cal.

(4) Câștigul de material pe linia a 7-a.

(5) Jocul combinativ pe liniile a 7-a și a 8-a (manevra de învăluire la colțul tablei). Prin stăpânirea absolută a liniei a 7-a, noi înțelegem cazul când stăpânirea acestei linii izolează regele advers la marginea tablei.

Exemplu.

Alb: ♔a7

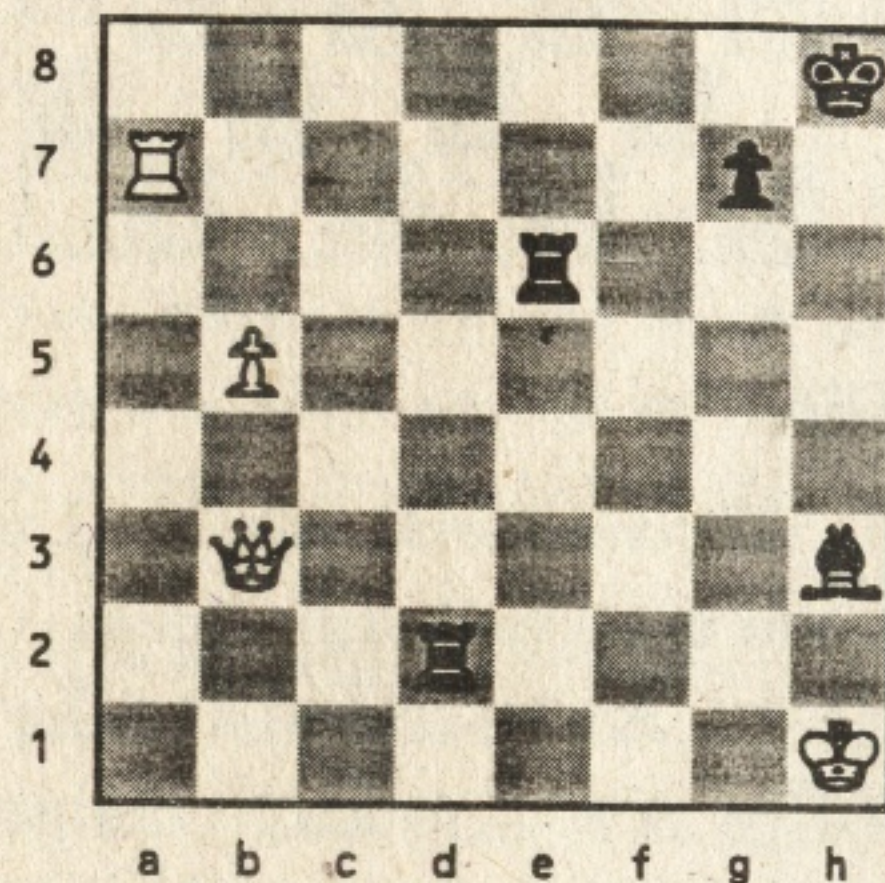
Negru: ♚f8 pion f6. Dacă pionul negru s-ar afla la f7, controlul nu ar mai fi absolut. (1) **Primul caz special.** Stăpânirea absolută a liniei a 7-a combinată cu existența unui pion liber avansat câștigă aproape întotdeauna.

Un exemplu:

Alb: ♔h1 ♚e7 pion b6

Negru: ♚h8 ♚d8

Albul joacă 1 b7, după care manevra ♚c7, ♚c8 este imparabilă. Dacă regele s-ar găsi la g6, atunci poziția ar fi remiză.



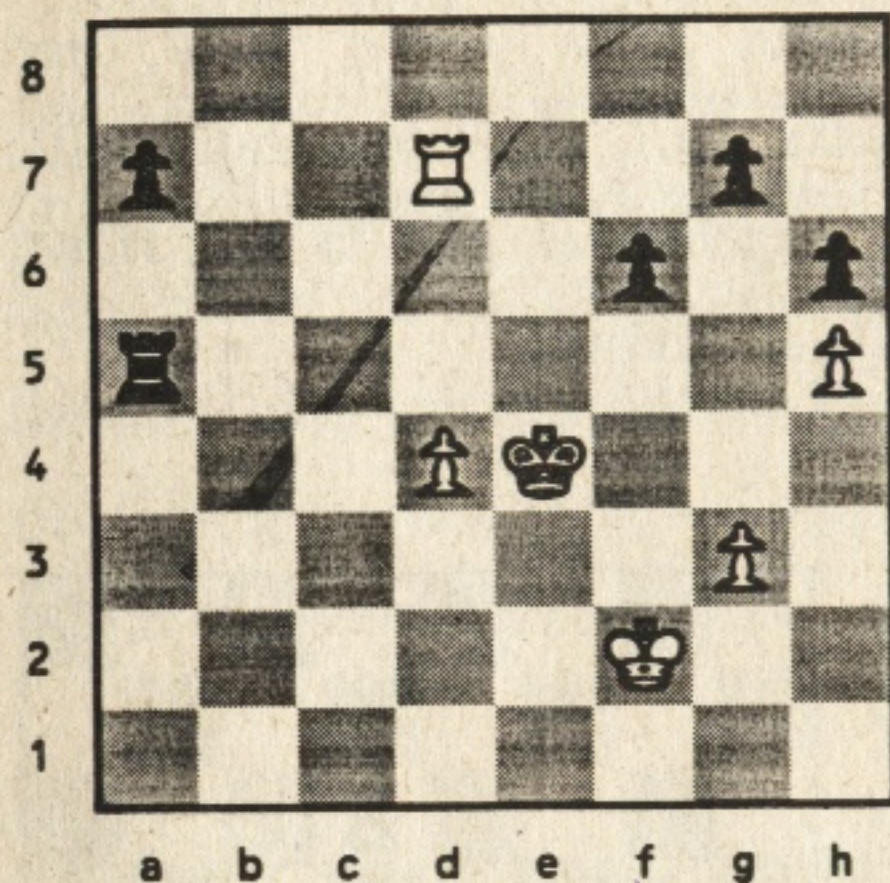
D35

Exemplifică primul caz special.

În poziția din D35, decide manevra 1 ♔h3 + 1... ♚h6 2 ♔h6 + gh6 3 b6, deoarece pionul a dispărut din g7 și albul are în stăpânire absolută orizontala a 7-a. Dacă linia a 7-a nu s-ar fi aflat în stăpânirea absolută a albului, partida ar fi fost remiză (♔h7 și ♚b2).

* Vezi și Sergiu Samarian — Să învățăm metodic șahul Ediția a III-a Buc. 1964.

Poziția din D36 a survenit în partida **Tarrasch — Em Lasker**. Berlin 1918.



D36

În comentariile sale, Dr. Lasker scoate în evidență câștigul după 1 ... ♖a2 + 2 ♔g1 a5 3 ♖:g7 a4 4 ♖g6 a3 5 ♖:f6 ♖b2. Dacă pionul din g3 s-ar fi aflat la g2, mutarea 6 ♔h2 ar fi dat șanse de remiză. Așa însă, negrul are în stăpânire absolută orizontala a 7-a și câștigă.

Este interesant de urmărit și planul de neutralizare a orizontalei a 7-a propus de Lasker.

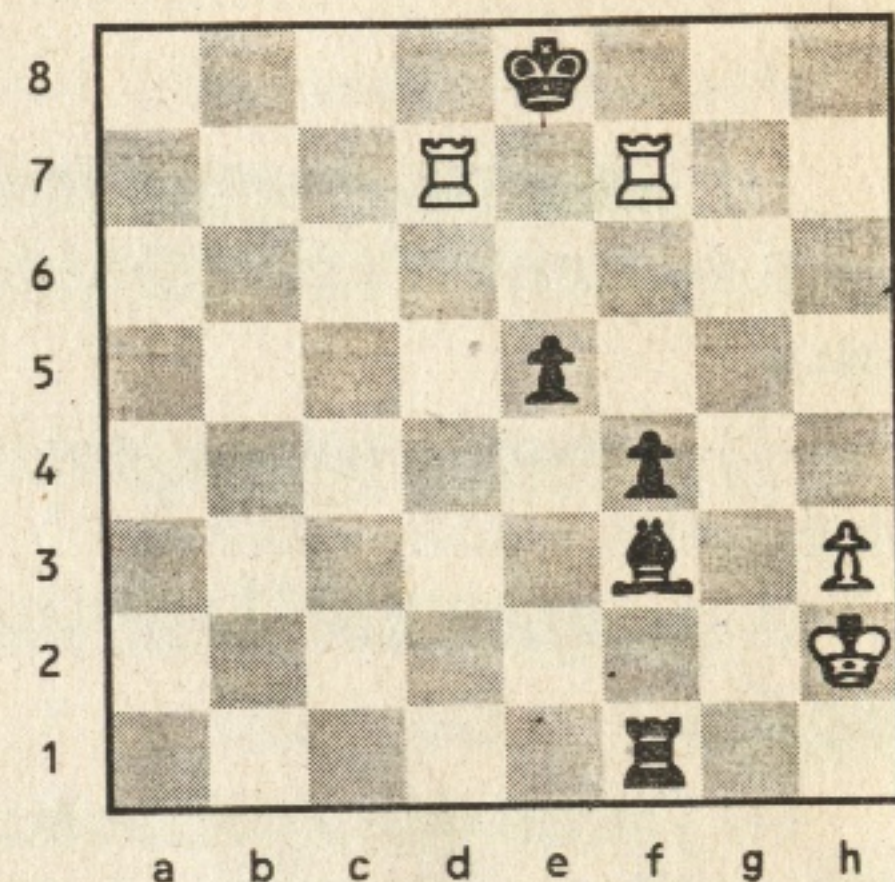
1 ... ♖a2 + 2 ♔e1! a5 3 ♔d1 a4 4 ♔c1 a3 4 ♔b1 cu remiză.

(2) Al doilea caz special.

Remiză cu ajutorul șahului etern.

Este interesant de semnalat o greșeală psihologică întâlnită deseori

în practica jucătorilor neexperimentați (vezi D37).



D37

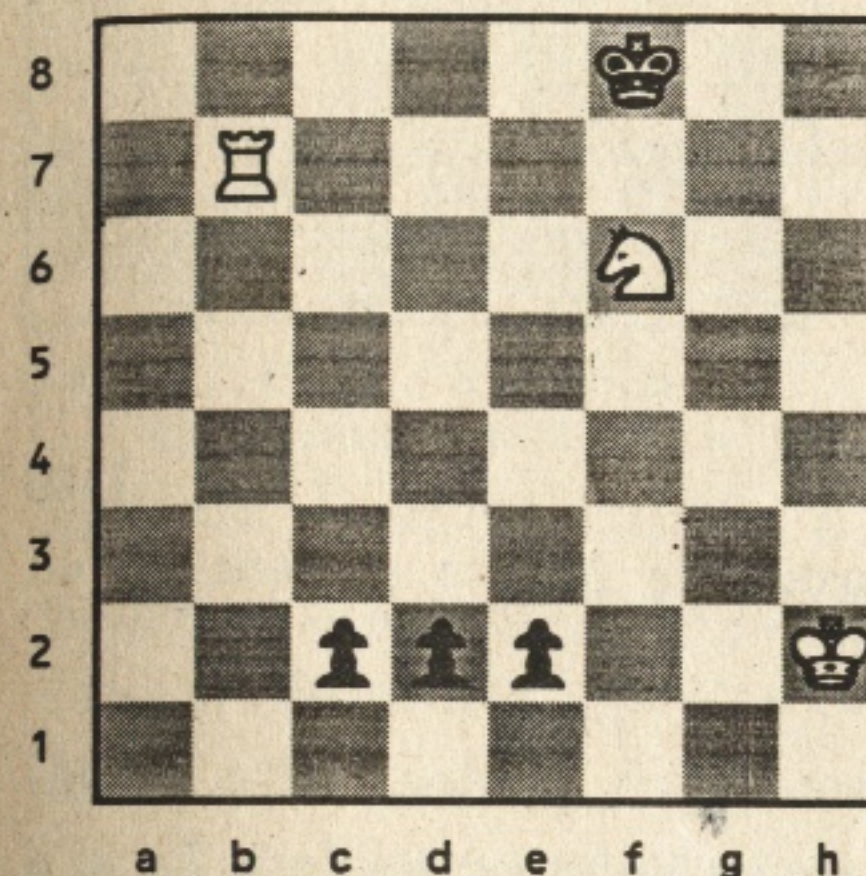
Obține albul remiza?

Albul, un jucător mai puțin experimentat, vede poziția disperată a regelui său și recurge la remiză prin șah etern 1 ♖fe7. + (El vede că, după 1 ♖de7 + ♔d8 2 ♖d7 + ♔c8 3 ♖c7 + ♔b8, albul nu mai poate da șah.) După 1 ... ♔f8 2 ♖f7 + ♔g8 3 ♖g7 + ♔h8 4 ♖h7 +. (Dacă 4 ♖g1 ?? ♖f2 +) 4 ... ♔g8 5 ♖hg7 + ♔h8 6 ♖h7 + ♔g8, amatorul nostru își privește în ochi adversarul, mai dă câteva șahuri și... enervat că nu poate câștiga, dă un ultim șah — de răzbunare — cu celălalt turn. ♖dg7 + după care ... pierde, deoarece negrul ajunge pe câmpul protejat din b8 (turnul din d7 era un paznic excelent

și nu trebuia deranjat de la sarcinile sale de serviciu).

(3) Al treilea caz special

Mecanismul de remiză turn + cal.



D38

Negrul are trei pioni care amenință să se transforme în damă.

Albul trebuie să obțină remiza cu ajutorul șahului etern. Încercarea directă 1 ♔h7 + ♔e8 3 ♔f6 + eșuează din cauza 2 ... ♔d8. Ajungem astfel la concluzia că trebuie să împiedicăm retragerea regelui la d8. De aici este clară și soluția 1 ♖d7!, după care mecanismul de remiză începe să funcționeze în mod ireproșabil.

De exemplu: 1 ♖d7! e1 ♔ 2 ♔h7 + ♔g8 3 ♔f6 + ♔f8 (3 ... ♔h8 ?? 4 ♖h7 mat). 4 ♔h7 + ♔e8 5 ♔f6 cu șah etern.

Este necesar să acordăm atenția

cuvenită primei mutări ♖d7, care stabilește un contact strategic între turn și cal.

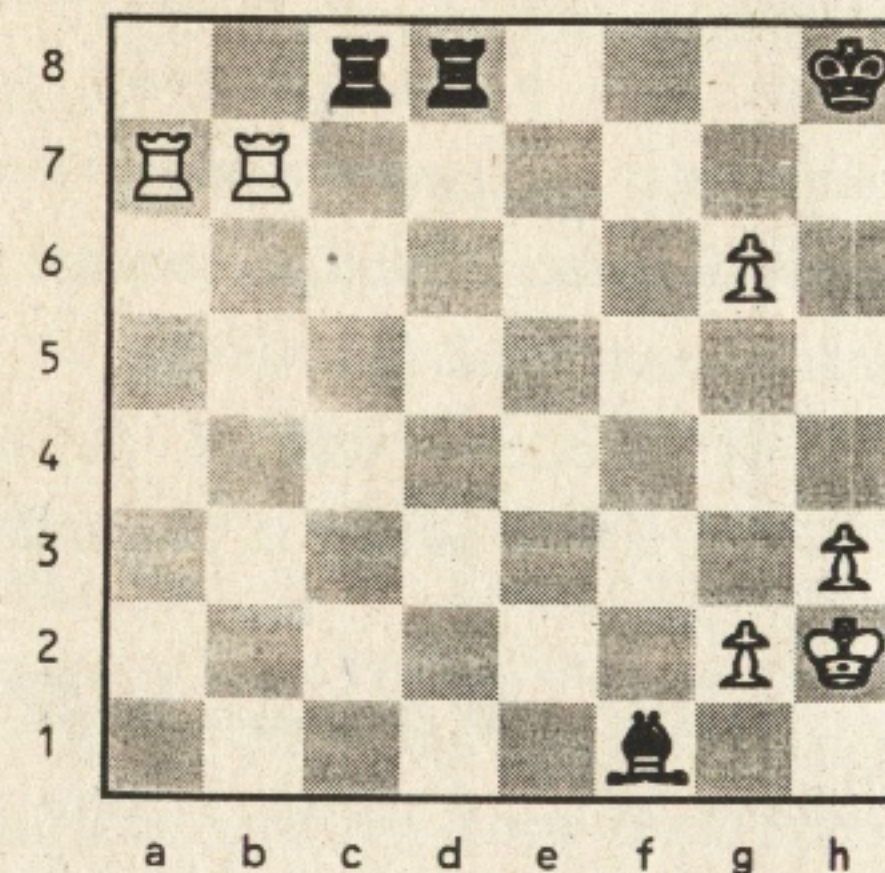
Să presupunem că negrul ar mai avea în această poziție un turn la c8. În această situație, mutarea ♖d7 nu ar mai fi nici necesară și nici suficientă pentru obținerea remizei.

Nu este necesară pentru că turnul din c8 împiedică fuga regelui și nici suficientă pentru că la 1 ♖d7, negrul se apără cu 1 ... ♖c6.

Albul joacă 1 ♔h7 + ♔e8 2 ♔f6 + ♔f8 (2 ... ♔d8?? 3 ♖d7 mat. — O sinucidere la mijlocul tablei, un suveran mai puțin deștept ar fi ales colțul acesteia pentru scopul său) 3 ♔h7 cu șah etern.

(4) Al patrulea caz special

Acesta este destul de simplu, constând în alungarea regelui advers din colțul tablei pentru a obține câștig material și pregătind cel de-al cincilea caz, care este mai complicat.



D39

Albul joacă 1 ♖h7 + ♔g8 2 ♖ag7+ ♔f8 3 ♖f7 + cu câștigarea nebunului. Acest câștig material a fost posibil datorită poziției protejate a turnului din h7.

Dacă nu ar fi fost așa, mutarea 3 ... ♔g8 ar fi împiedicat capturarea nebunului datorită amenințării 4 ... ♔:h7.

În acest caz, trebuie să fie reținută capacitatea turnurilor aflate pe linia a 7-a de a îndepărta regele din colțul tablei (la c8 sau f8).

Această caracteristică va sta la baza celui de-al cincilea caz.

(5) Al cincilea caz special

Jocul combinativ pe liniile a 7-a și a 8-a. Manevra de învăluire pe coloanele marginale.

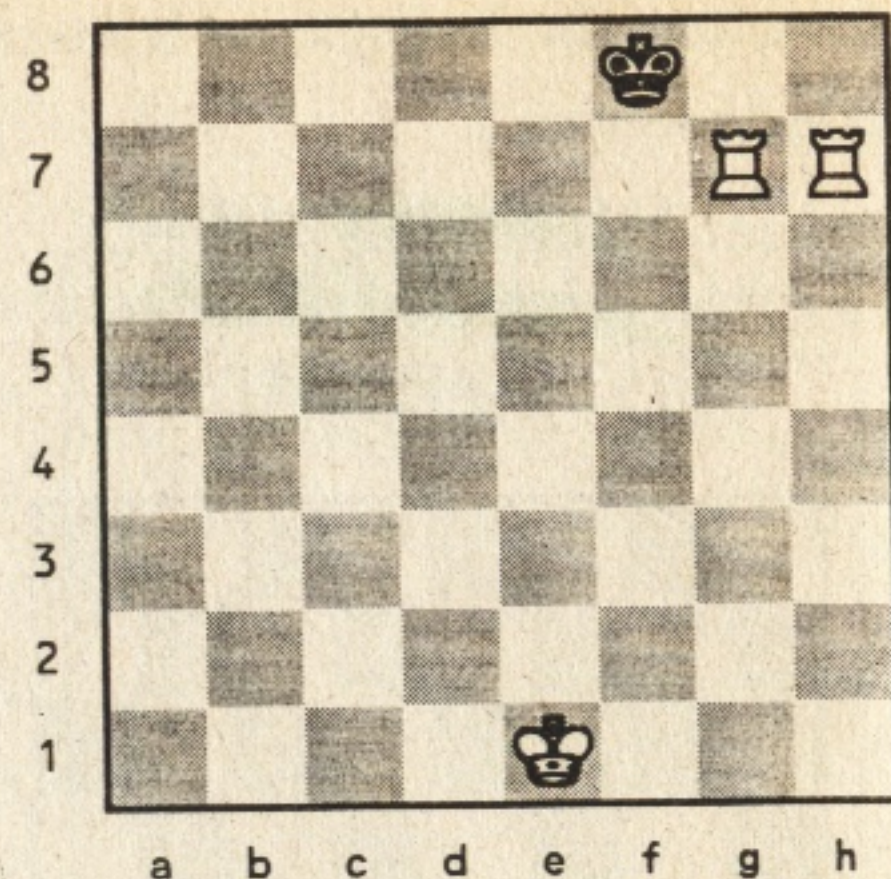
În poziția Alb: ♖a7, ♖d7

Negru: ♔h8 ♚b8,

pentru a câștiga, albul trebuie să ocupe linia a 8-a. Deoarece acest lucru nu se poate realiza direct, datorită damei din b8, el recurge la o manevră vicleană de învăluire.

Își stabilește câmpul de atac, înlătură regele advers și pătrunde pe linia a 8-a

1 ♖h7 + ♔g8 2 ♖ag7+ ♔f8 3 ♖h8+ ♔:g7 4 ♖:b8. Poziția care rezultă după cele două șahuri de turnuri (vezi D40).



D40

Poziția de plecare a manevrei de învăluire

este tipică pentru toate manevrele de învăluire pe liniile a 7-a și a 8-a.

Analiza acestei poziții scoate în evidență următorul tablou: pe de o parte, două turnuri gata pentru învăluire, de alta, un rege decis să opună rezistență (contactul cu turnul din g7 îl protejează de matul din h8). Cât timp este menținut acest contact, matul nu poate fi dat.

O primă regulă — regele care este amenințat trebuie să mențină cât mai mult contactul cu cel mai apropiat turn.

De aici rezultă o a doua regulă:

Regele amenințat trebuie să se lupte pentru a ajunge la colțul tablei, turnurile trebuie să-l îndepărteze de acolo.

În poziția din D40, albul poate încerca trei manevre:

- câștigul imediat de material;
- obținerea matului prin întreruperea contactului dintre rege și turn;
- câștigul de tempo care pregătește o combinație ulterioară.

a) Prima manevră a fost deja analizată. Dacă, să spunem, o damă neagră se află la b8, prin șahul la h8 ea va fi câștigată în schimbul turnului din g7.

b) Contactul dintre rege și turn poate fi distrus în două feluri:

— prin apărarea turnului din g7 (cu un pion sau cu o figură);

— prin îndepărtarea regelui cu ajutorul șahurilor (în ambele cazuri turnul din g7 rămâne imobil).

De exemplu:

Alb: ♖g7, ♖h7, ♔e1

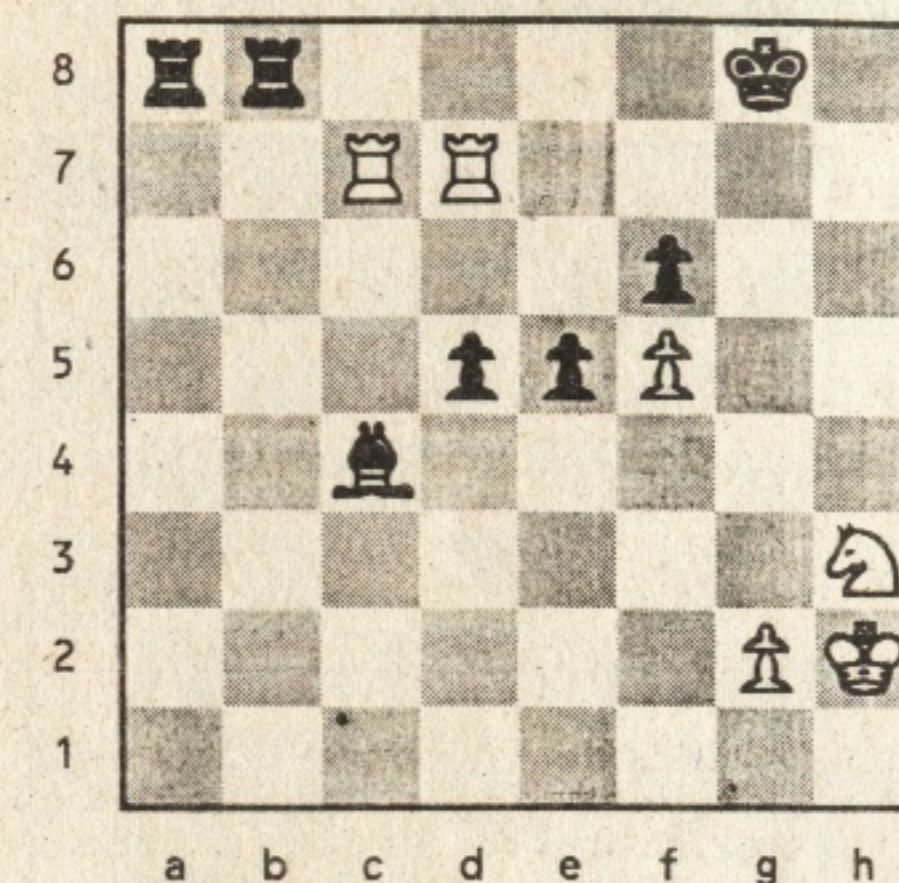
Negru: ♔f8, ♚a8, ♚a2

Urmează ♚b4 + ♔e8 și acum turnurile au mână liberă să dea lovitura decisivă. 2 ♖h8 mat.

În locul nebunului din e1, ne-am putea imagina un pion la e6. Continuarea ar fi 1 e7 + ♔e8 2 ♖h8 + Învăluirea s-a realizat, însă regele a obținut un nou câmp de refugiu 2 ... ♔d7.

Aceasta nu are prea mare importanță, deoarece urmează 3 e8 ♚ ++ cu mat în câteva mutări.

Să analizăm o nouă diagramă.



D41

Pentru început, albul obține poziția tipică din D40.

1 ♖g7 + ♔f8 2 ♖h7. Amenință mat.

2 ... ♔g8. Regele se îndreaptă spre colț.

3 ♖cg7+ ♔f8.

Ajuns în această poziție, albul își continuă planul.

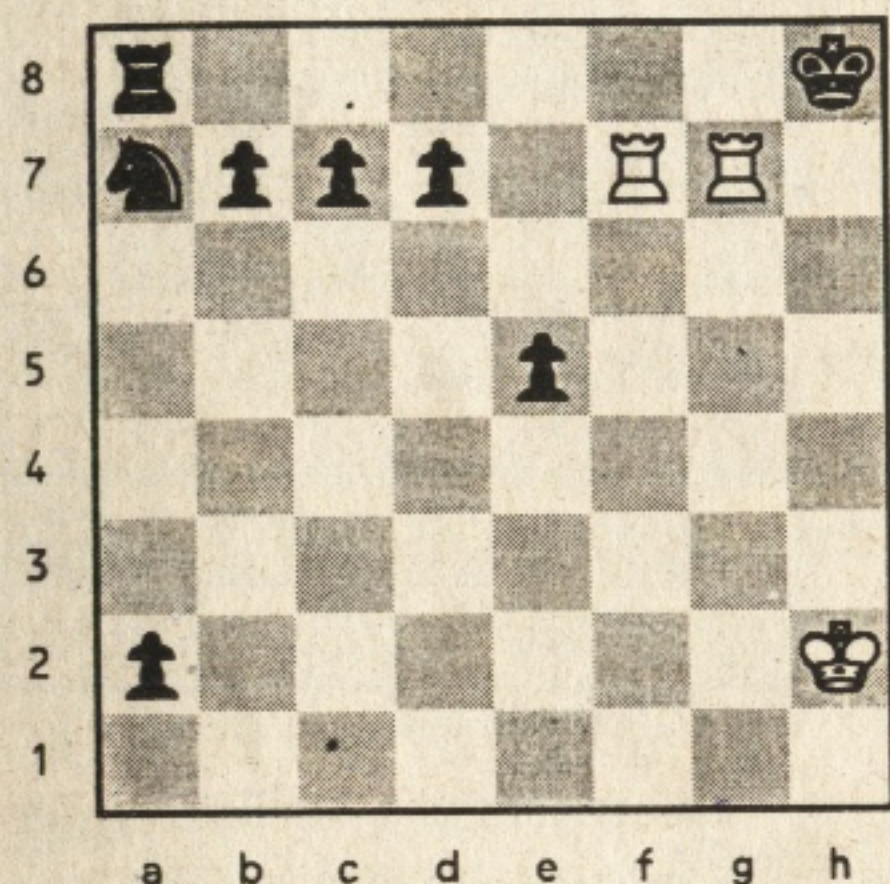
4 ♔g5 fg5 5 f6 cu mat la h8.

Sau 4 ♔g5 d4! 5 ♔e6 + ♚:e6 forțat.

6 fe6 urmat de 7 e7 + și istoria se repetă. Șahul din e7 ar putea fi parat numai prin 6 ... ♚e8, dar această mutare ar duce la pierderea unui turn 6 ... ♚e8 7 e7 + ♚:e7 8 ♖:e7 și albul câștigă cu ușurință, chiar dacă negrul are doi pioni liberi, deoarece în acest caz își spune cuvântul capacitatea tur-

nurilor de a ataca din spate pionii adversarului.

C) Câștigul de tempo care urmărește un câștig ulterior de material (vezi D42).



D42

Câștig de tempo

1 Rf7+ 2 Kg8

Am ajuns în aceeași poziție tip.

Cum continuăm?

Planul (a) Rh8 mat?

Planul (b), întreruperea contactului între regele negru și turnul alb?

Nici unul nu este posibil.

Dacă regele alb s-ar găsi la g5, atunci se putea juca 3 Kg6, apărând turnul din g7 și permițând matul la h8.

S-ar părea că albul trebuie să se mulțumească cu șah etern.

... Și totuși urmează 3 R:d7 (cu amenințarea Rh8 mat)

3 ... Kg8 Forțat 4 Rdg7+ 5 R:c7 și din nou negrul trebuie să joace 5 ... Kg8, neavând timp pentru a1, mutarea la care visează (Dacă adversarul nu are timp pentru o mutare care ar fi în avantajul său, datorită faptului că este forțat să facă o mutare irelevantă pentru poziția sa, atunci spunem că am câștigat un tempo.)

În continuare se joacă 6 Rcg7+ 7 R:b7 8 Kg8 9 Rbg7+ (8 R:a7? ar fi greșită datorită a1).

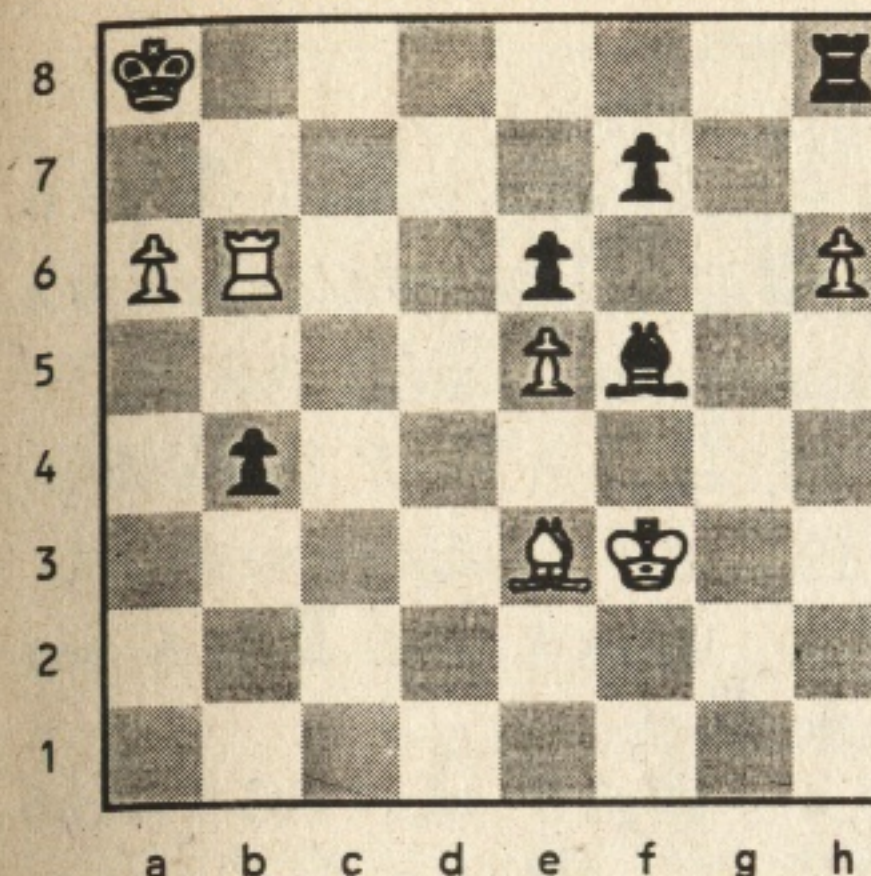
8 ... Kg8 9 R:a7 10 R:a7 și albul câștigă pionul din a2 și, odată cu el, partida.

Putem rezuma toate acestea afirmând că, albul, cu fiecare întoarcere la poziția de bază, capătă din nou forța de atac și câștigă un tempo printr-o amenințare de mat.

Considerăm că am ilustrat suficient și al cincilea caz. La început se creează poziția tip (vezi D40), după care se alege una din cele trei posibile manevre (a), (b), (c), în funcție de fiecare caz în parte.

Vom încheia acest capitol cu două exemple din șahul practic.

Alb: Nimzovici
Negru: Bernstein



D43

Diagrama 43 prezintă poziția pe care a obținut-o albul după 50 de mutări în partida jucată la turneul de la Vilnius 1912.

Negru a jucat 50 ... f8, pentru ca, după 51 ... f6, să reducă din material.

Albul a răspuns calm 51 R:b4, încercând să creeze primul caz special pe linia a 7-a (linia a 7-a absolută și pionul liber avansat).

Partida a continuat 51 ... f6 52 R:c5 R:c8 Forțat. După 52 ... f7 53 R:b7 R:b7 54 ab7+ 55 ef6 nebunul negru este depășit de evenimente (nu poate împiedica transformarea unuia din pionii în damă).

53 ef6 R:c5

54 f7. Pionul liber. 54 ... R:c8 55 R:b7. Linia a 7-a se află în stăpânirea absolută a albului —, nebunul, în plus, nu participă la luptă în mod eficient. „Toate acestea au fost minunat

calculate“, spune Lasker în revista „Schachwarte“ 1913. Însă, dragi cititori, pentru noi, ca de altfel pentru oricine cunoaște sistemul nostru, acest calcul este evident.

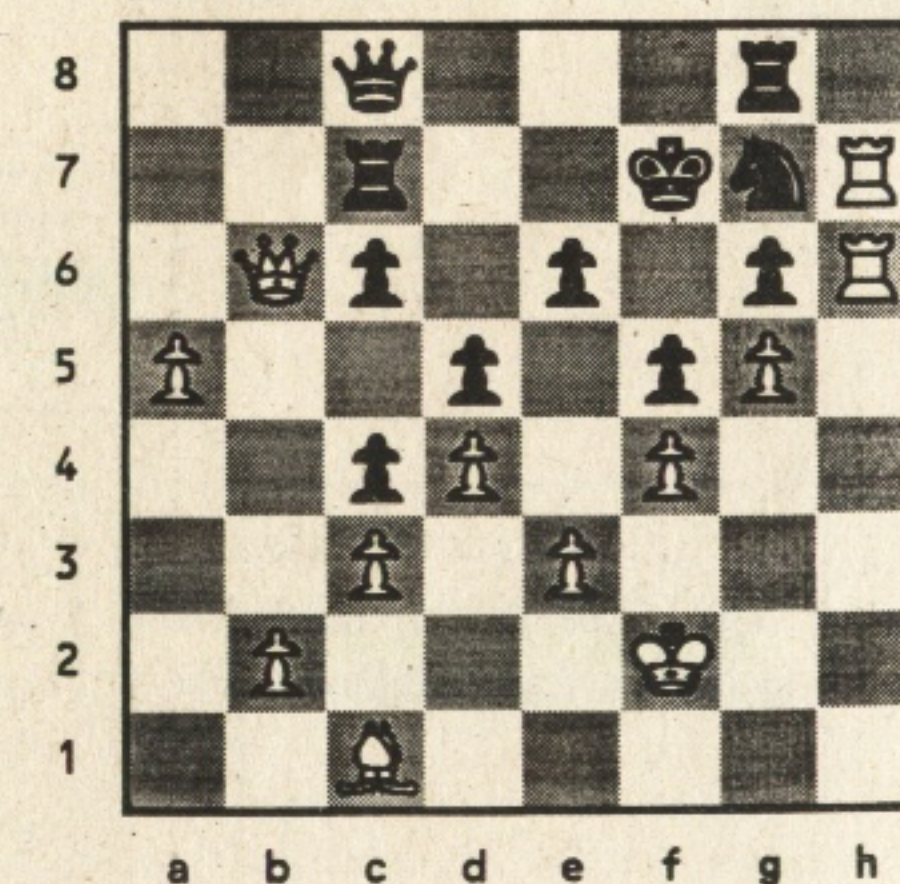
Noi vrem să subliniem cât de mari sunt șansele practice care rezultă din cunoașterea sistemului nostru șahist.

Toate planurile și calculele devin mai ușoare când ai puncte sigure de sprijin — aici avanpostul, acolo stăpânirea absolută a liniei a 7-a, dincolo pionul liber apărat și așa mai departe. În partidă a urmat

55 ... d3 56 Re7. Evident

56 ... b5 57 f4. Albul evită 57 Re8 :e8 58 f8, deoarece după 58 ... c6+ și 59 ... f8, noua regină se evaporă și odată cu ea... toată bucuria.

57 ... Rh8 58 h7 a4 59 e5 b5 60 f6 e5 61 g7. Negrul cedează.



D44

Alb: Nimzovici
Negru: Eliosstamm
(albul a jucat fără calul din b1)

La început s-a jucat 1 a6 ♔a8. Cu amenințarea ♖a7 și ♜:a6. În această situație dificilă, albul se salvează printr-o subtilă cursă, cum a fost caracterizată în „Dünazeitung“ sau printr-o perfectă cunoaștere a spațiului de joc (linia a 7-a) cum am numi-o noi.

Jocul a continuat cu 2 b3 ♜b8. (Era mai bine 2 ... ♜a7) 3 ♙a3!! Sacrificiu de damă.

3 ... ♜:b6 4 ♙d6 ♜c8 5 ♜:g7 ♙:g7 6 ♙e5 + cu șah etern la h7 și h8.

Trebuie remarcat că, după sacrificiul de damă, albul are remiză în toate variantele.

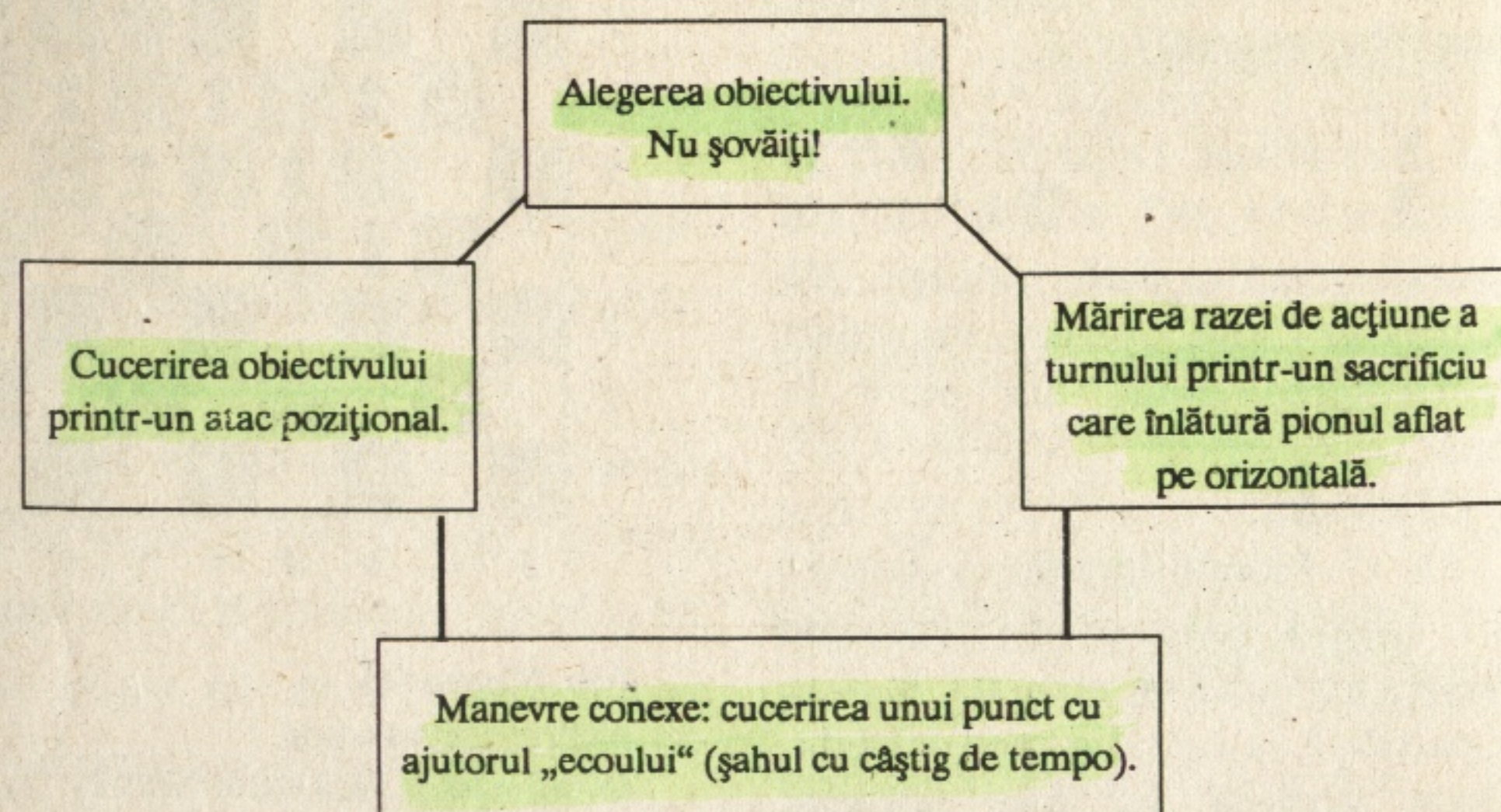
De exemplu:

1) 4 ... ♔:a6 5 + ♙e5 ♙e8 6 ♜h8+ ♙d7 7 ♜6h7 ♙a2 + Pentru a elibera câmpul a6. 8 ♙g3 c5 9 ♜:g7+ ♙c6 10 ♜:c7 + ♙b5 11 ♜:c5 + ♙a6 12 ♜a8 + cu câștigarea damei.

2) 4 ... ♙g8 5 ♙:c7 ♜:a6 6 bc4 urmat de ♙e5.

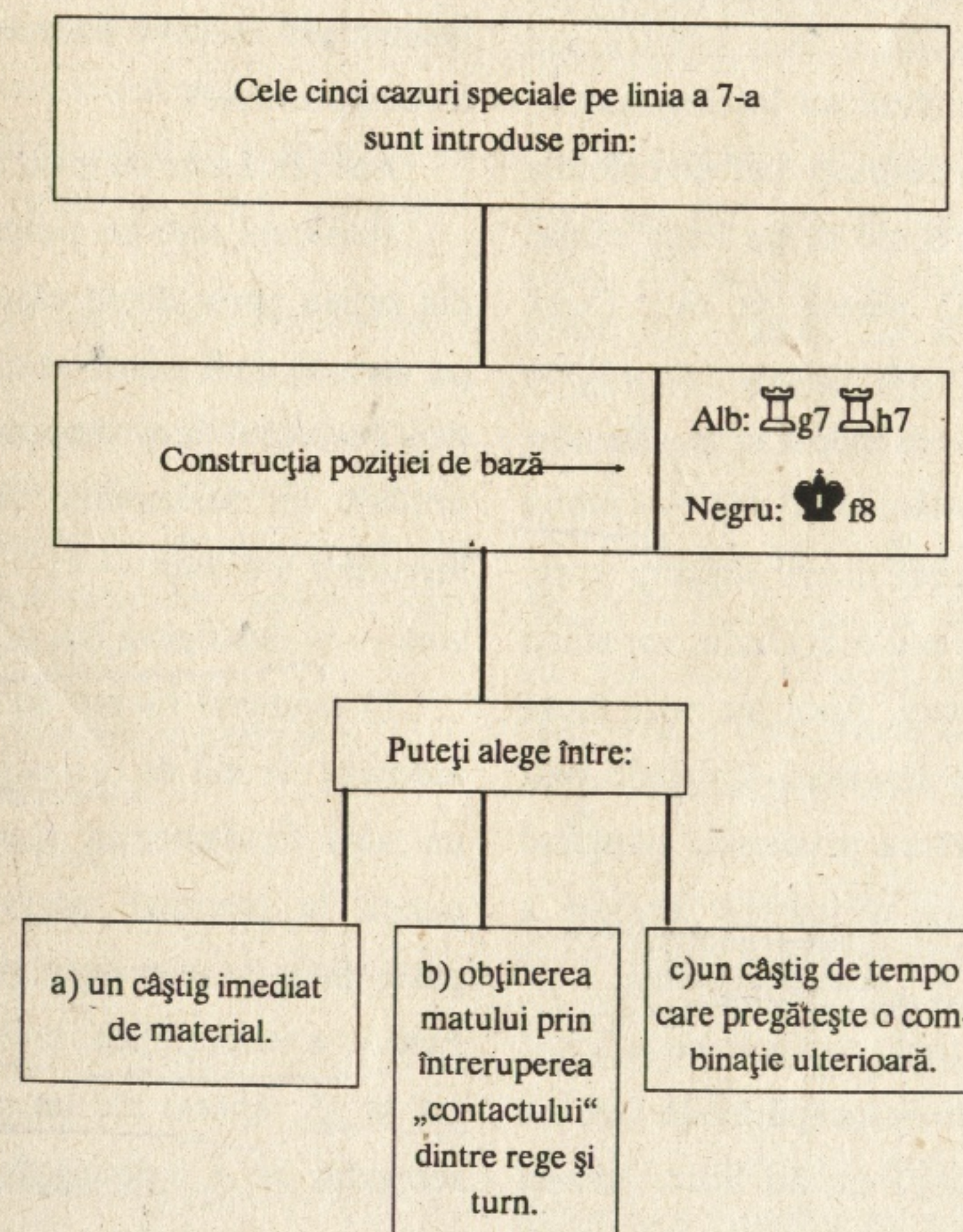
3) 4 ... ♙g8 5 ♙:c7 cb3 6 ♙:b6 b2 7 ♜:g7 + ♙:g7 8 ♜h1 și albul, datorită pionului a, are chiar șanse mai bune.

3.4. Schemă recapitulativă Linia a 7-a și a 8-a



Cele cinci cazuri speciale pe linia a 7-a

- (1) Stăpânirea absolută a liniei a 7-a și existența unui pion liber avansat.
- (2) Turnurile dublate dau șah etern.
- (3) Mecanismul de remiză turn + cal.
- (4) Câștigul de material pe linia a 7-a.
- (5) Jocul combativ pe liniile a 7a și a 8a (manevra de învăluire la colțul tablei).



3.5. Concluzii și partide ilustrative

Ne vom lua un scurt și dureros rămas bun de la primele capitole.

Partea care urmează are ca subiect pionul liber și finalul.

Înainte de a ajunge acolo, vom mai examina câteva partide care scot în evidență aceste elemente strategice.

Cititorul atent va înțelege de ce nu ne putem despărți încă de coloana deschisă și trebuie să ne luăm rămas bun cu multă părere de rău. După aceea, ne vom „șterge o ultimă lacrimă” și vom porni spre alte zări unde vom întâlni noi eroi — pionii liberi —, acești tineri atacanți care, mai devreme sau mai târziu, vor sfârși prin a fi blocați. Apoi, ne vom lupta cu greutatea finalului, dificilele manevre, înaintarea prudentă, ajungând foarte aproape de partea serioasă a vieții șahiste — jocul pozițional.

Deși primele capitole au solicitat multă atenție — încăpățânații care nu vor să înțeleagă nu au lipsit: „prima parte nu are valoare pedagogică decât pentru jucătorul începător” vor spune aceștia.

Eu voi răspunde: „De loc”. În această parte am căutat să dezvălui esența elementelor jocului de șah. Ea înseamnă filozofie și multă muncă intelectuală.

Este filozofia o cantitate neglijabilă? Înțelegerea filozofică a jocului nu îi este folositoare jucătorului puternic?

Adevărul este cu totul altul.

Jucătorul slab nu putea să rețină din prima parte decât câteva scheme pe care le-ar fi putut utiliza în practică. Jucătorul bun, dimpotrivă, dacă a urmărit cu seriozitate desfășurarea lucrurilor a trebuit — cu voie sau fără voie — să descopere noi perspective.

O manevră făcută de el, în mod automat, de mii de ori, căpăta adesea un sens fundamental și se descompunea în manevre parțiale, făcând parte dintr-un plan strategic ramificat. Pentru a exemplifica, stabilirea unui cal la c5, apărat de un pion la b4, secondat de o coloană deschisă c și penetrarea pe linia a 7-a prin ♖c1, ♖c7, de exemplu, sunt manevre obișnuite pentru un jucător puternic, dar

cartea mea este prima care indică legătura dintre aceste două manevre și cum prima o pregătește pe a doua.

În lucrarea „Blocada” și în capitolul al IV-lea al lucrării „Sistemul meu”, caut să explic rațiunile blocadei. În acest chip sunt scoase la lumină importante raporturi strategice. În nici un caz însă nu voi da dreptate criticilor care consideră explicațiile ca fiind inutile. Dacă m-aș rezuma să recomand pe scurt blocarea unui pion liber, ar fi ca și când aș da sfaturi gospodărești unei menajere încercate.

Consider capitolul consacrat pionului liber ca o trambulină care ne permite înțelegerea jocului pozițional. Aceasta este legătura strânsă dintre elementele strategiei și de aceea, asamblarea lor aparent disparată nu surprinde.

Iată în continuare partidele:

Alb: Nimzovici

Negru: Pritzel

Copenhaga 1922.

1 d4 g6

2 e4 ♟g7

3 ♘c3 d6

4 ♙e3 ♜f6

5 ♙e2 0-0

6 ♚d2. Pentru a forța schimbul prin ♙h6.

6 ... e5

7 de5 de5

8 0-0-0. Planul albului este simplu; permițând schimbul damelor, el vrea să obțină superioritatea pe coloana d

8 ... ♚:d2 +

9 ♜:d2 c6? Asemenea mutări, care slăbesc puncte importante (d6) trebuie pe cât posibil evitate (în curând, albul va ocupa câmpul d6 cu o figură). Cel care studiază trebuie să remarce că — dacă până la mutarea c6 —, coloana d era sub presiune, după această mutare, ea devine deja slabă. De aceea, era mai bine să se joace 9 ... ♜c6. La aceasta putea urma 10 h3 (La 10 ♘f3, negrul ar fi jucat ♜g4) 10 ... ♜d4!? 11 ♘f3! (Nu însă 11 ♙:d4 ed4 12 ♜:d4 din cauza 12 ... ♜g4!) 11 ... ♜:e2 (sau 11 ... ♜:f3) 12 ♜:e2 (sau 12 ♙:f3) și albul stă mai bine. Oricum, mutarea 9 ... ♜c6 era o continuare solidă; numai că, la 10 h3 negrul trebuia să joace 10 ... ♜e6.

De exemplu, 11 ♘f3 h6 12 ♜hd1 a6. În această poziție, desigur că albul stăpânește coloana d, însă neputînd pătrunde la d7 și ocupa avanpostul din d5, această superioritate are un caracter abstract. Acest lucru se datorează faptului că pionul e4 are nevoie de apărare și paralizează într-o oarecare măsură jocul albului. Negrul poate juca ♜fd8 cu ideea T2:d8

+Ta:d8 T1:d8 + Cc6:d8 Cf3:e5 și Cf6:e4, după ce pregătește manevra prin ♔h7 sau g5 pentru a-și apăra pionul h6 și a preîntâmpina varianta ♕c3: e4, ♕g7: e5 ♕e3: h6. El poate însă alege și o continuare mai liniștită: ♜f8 c8, urmată de ♜f8, ♜e8 și opunerea turnurilor pe coloana deschisă cu ♜c8 d8.

Existența acestei posibilități arată insuficiența avantajului obținut de alb pe coloana d.

10 a4

S-ar părea că această mutare compromite flancul damei. În realitate, ea este pe deplin justificată, deoarece, în primul rând, împiedică mutarea neplăcută b5, care este un atac indirect asupra pionului e4, iar în al doilea rând, ajută la organizarea treptată a asediului flancului damei advers.

Albul poate să adopte un asemenea plan de învăluire deoarece, după 9 ... c6, superioritatea lui pe coloanele centrale se repercutează și pe flanc. Această regulă se poate formula astfel: superioritatea în centru permite desfășurarea unor acțiuni pe flancuri.

10 ... ♜g4

11 ♕:g4 ♜:g4

12 ♜ge2 ♜d7 În poziții neobișnuite, rareori pot fi aplicate mutări normale. Corectă era dezvoltarea

calului la a6, urmată de ♜fe8 și ♜f8 pentru a apăra câmpul d6 și a obține o poziție destul de solidă.

13 ♜hd1 ♜b6

14 b3 ♜f6

15 f3 ♜e6

16 a5 ♜c8

17 ♜a4

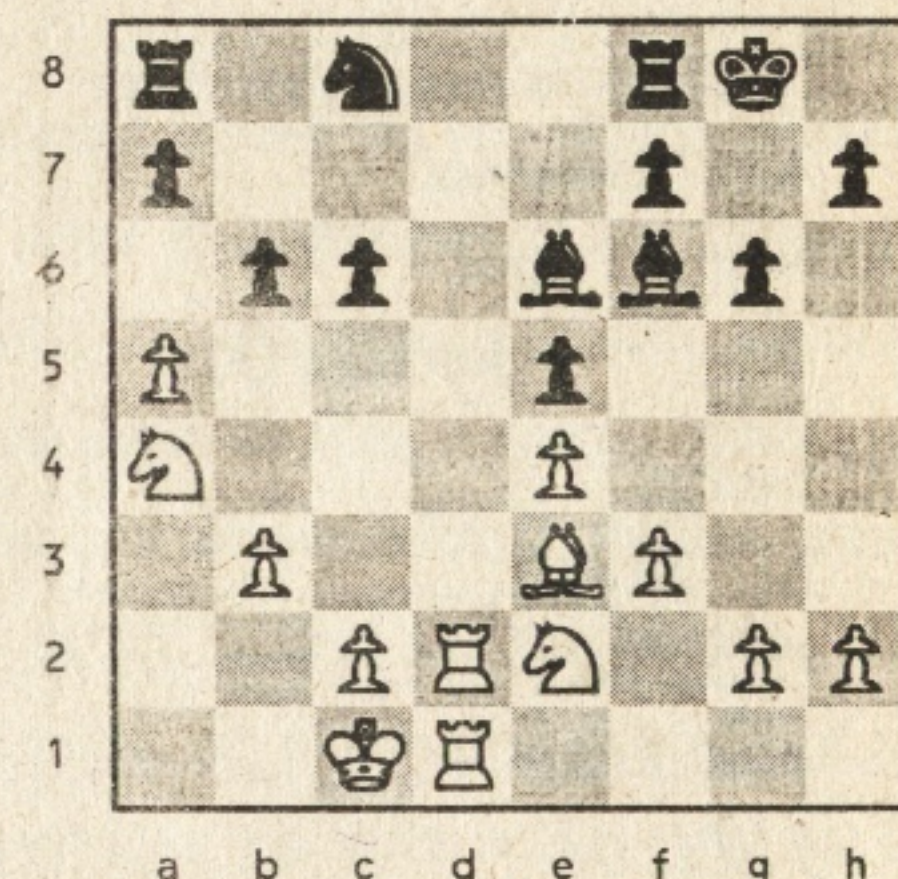
Acum este clar că dezvoltarea calului la a6 ar fi luat mai puțin timp decât manevra care a urmat în partidă (♜d7 — ♜b6 — ♜c8).

Albul ocupă o poziție puternică pe flancul damei și amenință să înceapă asediul prin ♜c5. Noi vedem că mutarea 10 a4 a avut suficientă forță de atac.

17 ... b6!

O apărare excelentă. La 18 ab6 ab6 19 ♜:b6 ♜:b6 20 ♕:b6, desigur că urma 20 ... ♜g5.

Nimzovici — Pritzel
Copenhaga 1922



D45

Poziția după mutarea a 17-a a negrului

18 ♜d3!

Folosirea unei coloane deschise ca rampă de lansare a unui atac pe o altă coloană se manifestă aici foarte plastic. Turnul va trece de pe coloana d pe coloana c, iar de acolo pe coloana a

18 ... ba5?

O mutare slabă, corect era 18 ... ♜b8. Ca și dr. Lasker, noi credem că în această poziție existau și alte resurse de apărare.

19 ♜c3 ♜e7

20 ♜c5 ♜fb8

21 ♜ec3, pionul a nu poate fugi nicăieri.

21 ... a6

22 ♜:a5 ♜g7

23 ♜b6 ♜a7

24 ♜ca4.

Un cal a eliberat locul pentru celălalt cal.

24 ... ♜ab7

25 ♜:a6 ♜c8

26 ♜:c8 ♜:c8

27 ♜c5 ♜bc7

28 ♜d6

Abia acum a reușit albul să ocupe câmpul d6, deși el a fost slăbit încă de la mutarea a 9-a. Nu trebuie uitat însă

că această posibilitate a „plutit tot timpul în aer.”

28 ... ♜d8

29 ♜:e6. Negrul cedează.

În comentariile la această partidă am aprofundat posibilitățile de apărare. Deoarece cunoașterea acestor resurse este deosebit de importantă, în jocul practic vom analiza o nouă partidă, foarte instructivă, în acest sens.

Alb: Nimzovici

Negru: Tarrasch

Breslau 1925

1 ♜f3 ♜f6

2 c4 c5

3 ♜c3 d5.

Se poate juca și așa, însă parcă mai solidă este continuarea 3 ... e6 4 d4 cd4 5 ♜:d4 ♜b4 sau 3 ... ♜c6 4 d4 cd4 5 ♜:d4 g6. Acum, albul poate încerca să-și „întemnițeze” adversarul prin 6 e4, însă negrul are resurse suficiente 6 ... ♜g7 7 ♕e3 ♜g4! (Breyer) 8 ♜:g4 ♜:d4 9 ♜d1! ♜e6! (mutare indicată de noi). După 9 ... ♜e6! negrul are o serie de posibilități a) ♜a5 sau b) 0-0 urmată de f5 sau chiar c) b6 și ♜b7. Cititorului îi este

util să se antreneze analizând variantele care rezultă.

4 cd5 ♖:d5

5 d4 cd4.

Probabil că cel mai bun răspuns al negrului este 5 ... ♗:c3 6 bc3 cd4 7 cd4 e6.

6 ♕:d4 e6

7 e3.

O mutare foarte rezervată pe care am ales-o, pentru că și continuările active 7 e4 sau 7 ♗:d5 ar fi avut efecte reduse. De exemplu, 7 e4 ♗:c3 8 ♕:c3 (La 8 ♕:d8 și 9 bc3 albul rămânea cu un pion slab pe coloana deschisă c). 8 ... ♗c6 9 a3 ♗a5 sau 9 ♗b5 ♗d7 cu joc egal.

La 7 ♗:d5 urma 7 ... ed5 8 e4 de4! 9 ♕:d8 + ♗:d8 10 ♗g5 ♗b4 + 11 ♗d2 ♗:d2 + 12 ♗:d2 ♗e7 cu joc egal.

Cititorilor care doresc să aprofundeze problema dezvoltării pieselor în deschidere le recomandăm să studieze și varianta 7 ♗:d5 ed5 8 e4 ♗c6 9 ♕:d5 ♕:d5 10 ed5 ♗b4, la care ar fi urmat 11 ♗b5 și pentru negru ar fi fost greu de găsit o continuare bună.

7... ♗c6

8 ♗b5 ♗d7

9 ♗:c6 ♗:c6

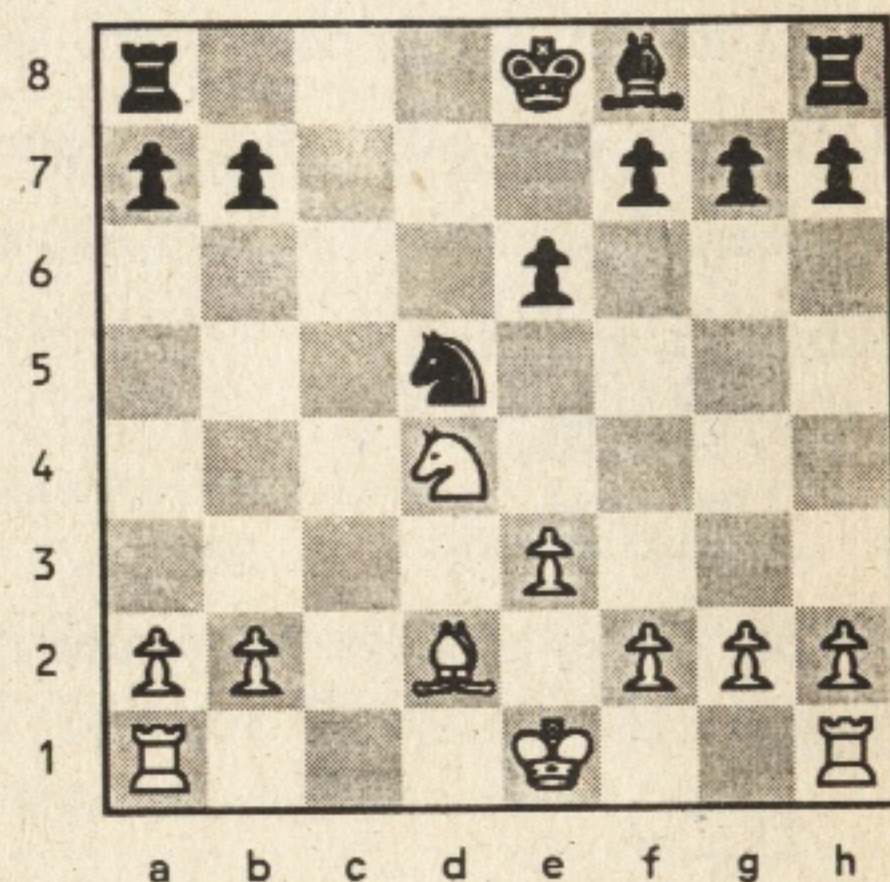
10 ♗e5 ♗:c3

11 ♗:c6 ♕:d4

12 ♗:d4 ♗d5

13 ♗d2.

Nimzovici — Tarrasch
Breslau 1925



D46

Poziția după mutarea a 13-a a albului

Deși poziția din D46 pare inofensivă, ea este plină de otravă. Albul amenință să ocupe coloana c și dispune de un câmp comod pentru rege la e2.

Ocuparea câmpului e7 de către regele negru mai durează. În asemenea poziții, partea care se apără trebuie să joace deosebit de prudent.

13 ... ♗c5

Pentru a îndepărta calul din centru. Însă pentru alb, mutarea 13 ... ♗c5 este binevenită, deoarece el retrage calul pe b3, cu intenția de a crea pe c5 un **avanpost**. Continuarea cea mai bună era 13 ... ♗e7, cu ideea ♗f6. De exemplu: 13 ... ♗e7 14 e4 ♗b6 15 ♖c1 0-0 16 ♗e2. Albul este plin de mândrie pentru regele său „dezvoltat”, însă, în acest caz, regele negru nu are nevoie să se „dezvolte”, deoarece treaba i-o va face istețul său ministru din e7.

De exemplu: 16 ... ♗f6 17 ♗e3 ♖fc8 18 b3 ♗:d4 19 ♗:d4 și acum negrul poate muta 19 ... ♗d7 sau 19 ... ♖:c1 20 ♖:c1 ♖c8 21 ♖:c8 ♗:c8 22 ♗d3. Este adevărat că regele alb intră primul în joc, dar și regele negru poate ajunge la timp! 22 ... f6 23 ♗c4 ♗f7 24 ♗b5 a6! (altfel, albul sacrifică nebunul la a7) 25 ♗c5 ♗e7 urmat de ♗d7 cu remiză.

14 ♗b3 ♗b4

Desigur, era mai bine 14 ... ♗b6 sau 14 ... ♗e7. Aflat la b6 ar fi apărât câmpul c7 de o eventuală pătrundere. După 14 ... ♗b6 15 e4 ♗e7, avantajul albului ar fi fost minim.

15 ♖ac1 ♖d8

16 ♗:b4 ♗:b4

17 ♗e2 ♗e7.

Negrul a pregătit câmpul e7 pentru rege, dar a pierdut un timp prețios (♗c5, ♗b4).

18 ♖c4 ♗a6.

O retragere neplăcută. La 18 ... ♗c6, albul n-ar fi jucat — 19 ♗c5, din cauza răspunsului 19 ... ♗a5! urmat de b6! —, ci și-ar fi dublat turnurile. 19 ♖hc1.

19 ♖hc1 ♖d7.

Poziția negrului pare solidă; însă, în realitate, este în pragul prăbușirii. Cu următoarele două mutări, albul transformă coloana d, aparent activă, într-o coloană pasivă, lipsindu-l pe negru de contrașanse.

20 f4! ♖hd8

21 ♗d4 f6.

Negrul amenință să joace e5. Este aceasta o amenințare? Dacă nu este, poate cititorul să găsească o bună mutare de așteptare?

22 a4!

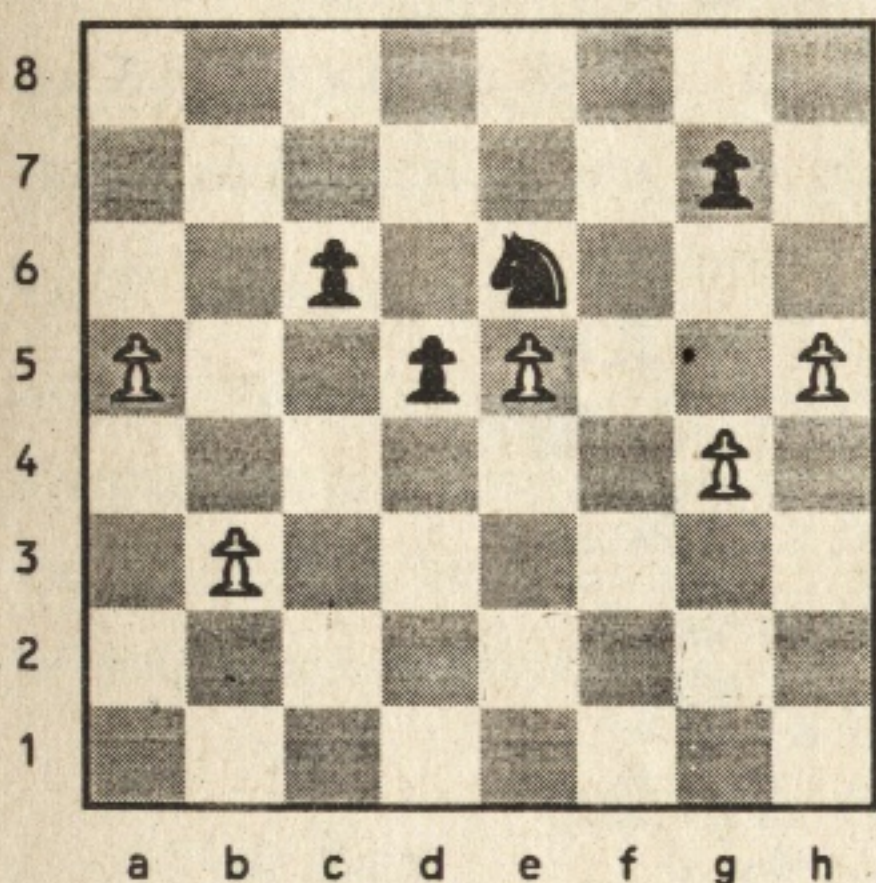
Albul nu se teme de mutarea 22 ... e5, deoarece, după 23 fe5 fe5 24 ♗f3, pionul e5 devine slab. Alături de 22 a4! merită atenție și continuarea energetică 22 b4. Aceasta ar fi fost însă mai puțin avantajoasă, din cauza

65

4. Pionul liber

4.1. Definiții. Vecinii incomozi. Majoritățile de pioni. Candidatul. Apariția unui pion liber. Reguli pentru candidați.

Un pion este liber atunci când nu trebuie să se teamă de existența unui pion advers aflat în fața lui — pe aceeași coloană sau pe o coloană vecină —, deci atunci când calea lui spre transformare este deschisă (vezi D48).



D48

Pionii din a5, d5 și e5 sunt liberi. Pionul din e5 este liber, dar blocat.

Concepția noastră nu este afectată, dacă o figură adversă blochează

pionul liber. Prin acest fapt, ea îi acordă acestuia recunoaștere specială, sacrificându-și o parte din puterea ei efectivă, pentru a-l ține sub observație continuă. Dacă ne aducem aminte că pionul se bucură și de avantajul de a fi un apărător înăscut, descoperim că, pe cele 64 de pătrate, soldatul nostru merită tot respectul.

Cine împiedică cel mai bine avansarea unui pion advers ambițios?

Cine apără cel mai bine propriile figuri?

Cine muncește pentru cel mai mic salariu?

Desigur, pionul.

Pentru un serviciu stabil, cum ar fi protejarea unui camarad sau ținerea sub observație a unui inamic, el nu solicită nici măcar statutul de figură.

În poziția din D48, nici pionul de la b3, nici cel de la g4 nu sunt liberi.

Și totuși, primul este mai puțin stânjenit în înaintarea lui, deoarece nu are nici un oponent direct (pe aceeași coloană).

Pionul negru de la g7 poate fi comparat cu un dușman care nu cedează drumul, în timp ce pionul din c6 amintește de un vecin agasant care, atunci când ne grăbim la o întâlnire importantă, ne oprește din drum și începe să ne vorbească despre politică sau despre prețurile ridicate la produsele alimentare, împiedicându-ne — pentru moment — să ne rezolvăm treburile.

Cu toate acestea, o conversație plictisitoare din partea unui vecin vorbăreț nu poate fi comparată nici pe departe cu un act inamic, iar zâmbetul pionului c6 este iritant pentru pionul alb din b3, însă e departe de a ascunde un dușman înverșunat.

În diagrama noastră, pionul din g4 nu are speranțe să se transforme în damă, în timp ce pionul b3 continuă să spere.

Să ne întoarcem acum la familia pionilor liberi. De la început, trebuie să avem în vedere problema majorităților de pioni.

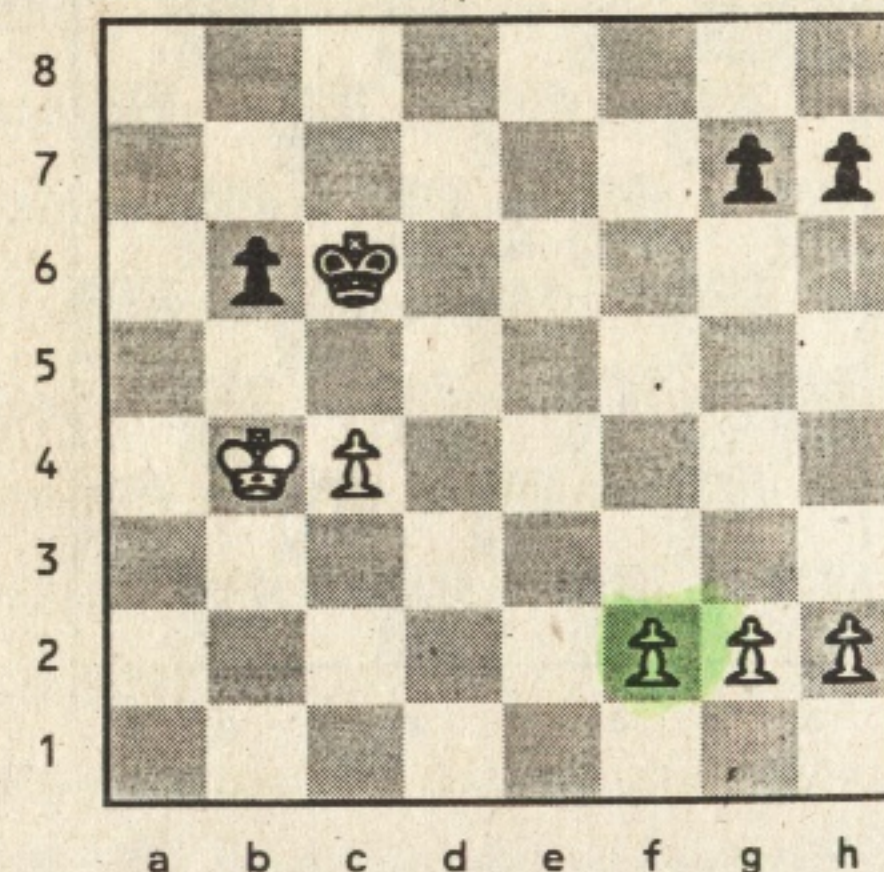
În poziția inițială, toți pionii sunt distribuiți simetric. După primul

schimb, apar majorități diferite. De ex.: 1 e4 e5 2 d4 ed4 3. ♔:d4. Albul are 4 contra 3 pe flancul regelui, iar negrul, pe flancul damei.

Să presupunem că negrul a mutat pionul pe d6 pentru a limita mobilitatea celui alb din e4. În acest caz, configurația pionilor de pe flancul regelui ar fi e4, f2, g2, h2 contra f7, g7, h7, iar pe flancul damei, a7, b7, c7, d6 contra a2, b2, c2. În decursul partidei, negrul poate schimba, cu ajutorul mutării f5, pionul central mobil al albului din e4.

În acest caz, majoritatea de pioni f2, g2, h2 față de g7, h7 apare și mai clară.

Prima regulă: orice majoritate sănătoasă și necompromisă de pioni trebuie să ducă la formarea unui pion liber (vezi D49).



D49

Dintre cei trei pioni de pe flancul regelui, pionul din f2 este singurul care nu are oponent.

El poate pretinde să devină pion liber. De aceea, îl putem considera un candidat legitim.

A doua regulă: atunci când vă puneți în mișcare pionii majoritari, începeți cu *candidatul* — acel pion care nu are oponent.

Această regulă are la bază o necesitate strategică — vârful de lance al atacului este *candidatul*, ceilalți pioni pot fi priviți doar ca ajutoare ale acestuia.

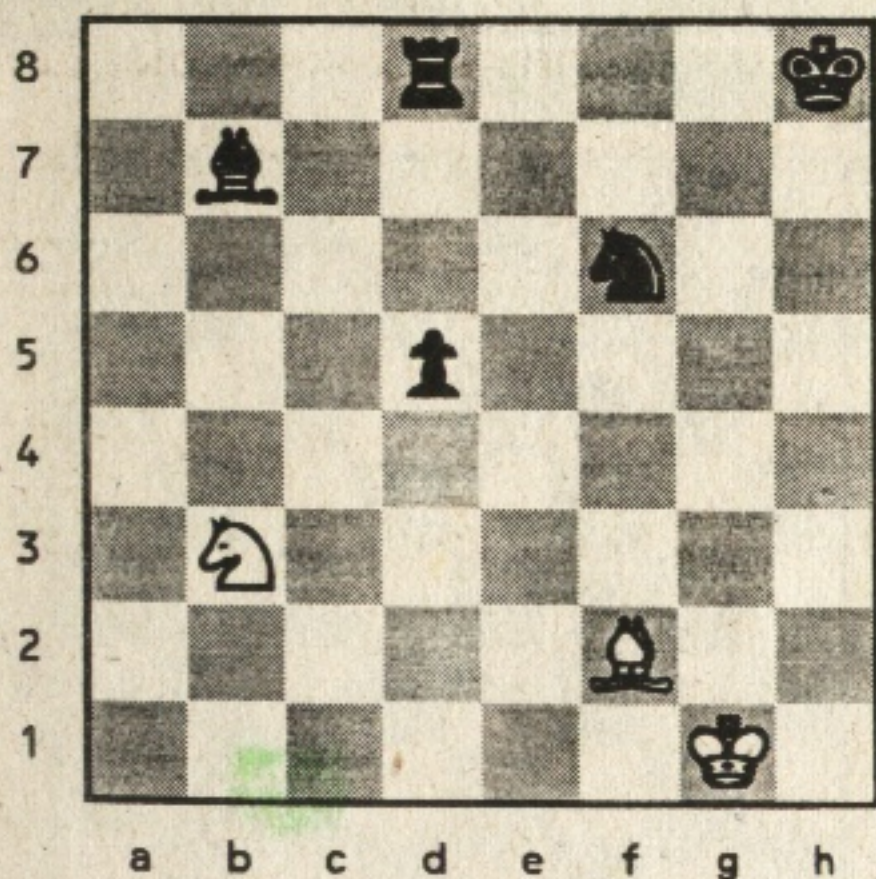
Astfel, vom juca f4, f5, pe urmă g4, g5 și, în sfârșit, f6.

Dacă pionii negri s-ar găsi pe câmpurile g6 și h5, atunci vom juca f4, urmat de g3 (nu h3, deoarece negrul joacă h4 și ne paralizează înaintarea), apoi h3, g4 și, în sfârșit, f5.

Cât de simplu este să începi cu *candidatul*! Și totuși, deseori, jucătorii începători preferă mutarea g4? la care urmează răspunsul g5! și majoritatea de pioni își pierde superioritatea. Deseori, mi-am pus întrebarea: de ce începătorii preferă mutarea g4? Probabil că, neputându-se decide dacă să prefere „dreapta” sau „stânga”, ies din încurcătură, conform unui obicei mai vechi, alegând calea de mijloc.

4.2. Blocarea pionului liber. Demonstrarea obligativității blocadei.

Importanța demonstrației atât pentru practicieni, cât și pentru teoreticieni. Interacțiunile care se stabilesc între pionul liber și „blocheur”. Despre „blocheurii” puternici sau slabi, elastici sau rigizi.



D50

Problema blocadei

În poziția schematică prezentată în D50, negrul are un pion liber, care poate fi blocat prin ♞d4 sau ♙d4 .

Prin *blocadă*, noi înțelegem oprirea mecanică a înaintării unui pion advers, prin intermediul unei figuri pe care o plasăm direct în fața acestuia.

Apar acum întrebările: nu constituie această blocadă o cheltuială

inutilă de energie? Nu ar fi suficient ca pionul să fie ținut sub observație? (În diagrama 50, de către cal și nebun).

Merită ca o piesă să își micșoreze mobilitatea, reducându-și rolul doar la blocarea unui pion? Este blocada eficientă din punct de vedere economic?

Sunt bucuros să dau o soluție exhaustivă acestei probleme. Un autor superficial ar răspunde întrebărilor prezentând doar tezele generale. În opinia noastră, a nu explica de ce este necesară blocada ar fi o dovadă de incompetență.

Există trei motive care, în mod logic, conduc la blocadă. Să le analizăm pe rând.

(1) Pionul liber este un criminal periculos, care trebuie pus după gratii; jumătățile de măsură, cum ar fi supravegherea polițienească, nu sunt suficiente. Pionul liber dorește să înainteze. Forța lui crește odată cu această înaintare.

Să ne întoarcem la D50. Forțele negrului, reprezentate de turn, nebun și cal, sunt grupate în jurul pionului liber; împreună formează un complex în care pionul d5 este nucleul. În timp

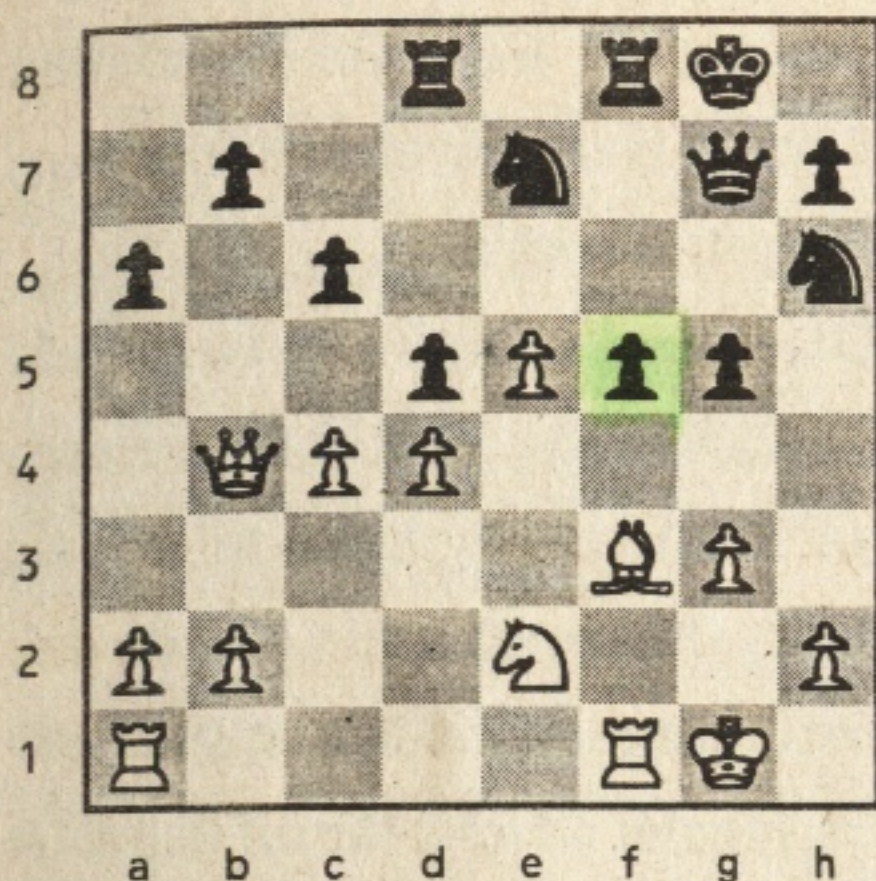
ce calul și nebunul îl apără, turnul îi susține înaintarea.

Dorința de înaintare a pionului este atât de mare, încât uneori o face chiar cu prețul vieții.

De exemplu, după 1 ... d4 2 ♞d4 sau 2 ♙d4 , toate figurile negre care sedeau în spatele pionului se trezesc la viață. Nebunul din b7 devine stăpânul diagonalei îndreptate împotriva regelui advers, turnul din d8 ia în posesie o coloană deschisă, iar calul din f6 capătă un câmp central.

O asemenea avansare în care micul soldat se sacrifică pentru a deschide coloane și diagonale sau pentru a elibera anumite câmpuri este caracteristică pionilor centrali. Aceștia acționează ca un tăvălug în teritoriul inamic, sacrificându-se uneori cu scopul de a obține alte avantaje. De aceea, considerăm că un pion liber este un criminal periculos, care trebuie încarcerat.

Exemplul acesta prezintă cazul tipic al sacrificării unui pion, datorită dorinței sale de a avansa. Nu întotdeauna o asemenea mutare reînvie trei piese. Deseori, să ne mulțumim cu introducerea în joc a unei singure figuri. Să analizăm câteva exemple.



D51

Negrul își sacrifică pionul candidat pentru a intra în joc figura din spatele lui. Cum a fost posibil?

În această poziție, negrul este amenințat în centru și pe flancul damei. El va încerca să își pună în valoare *candidatul* — pionul f5. Atâta timp cât candidatul are 90 % șanse să devină pion liber, i se vor aplica aceleași reguli. Deci 19 ... f4! 20 gf4 g4! 21 ♖g2 ♜hf5.

Am sacrificat candidatul — pionul liber —, cu scopul eliberării câmpului f5, pentru rezerve —, calul din h6. Partida a continuat astfel:

22 ♜b3 dc4 23 ♜:c4 + ♜h8 24 ♜c3 h5 25 ♜ad1 h4 26 ♜d3 ♜d5 27 ♜d2 ♜g8.

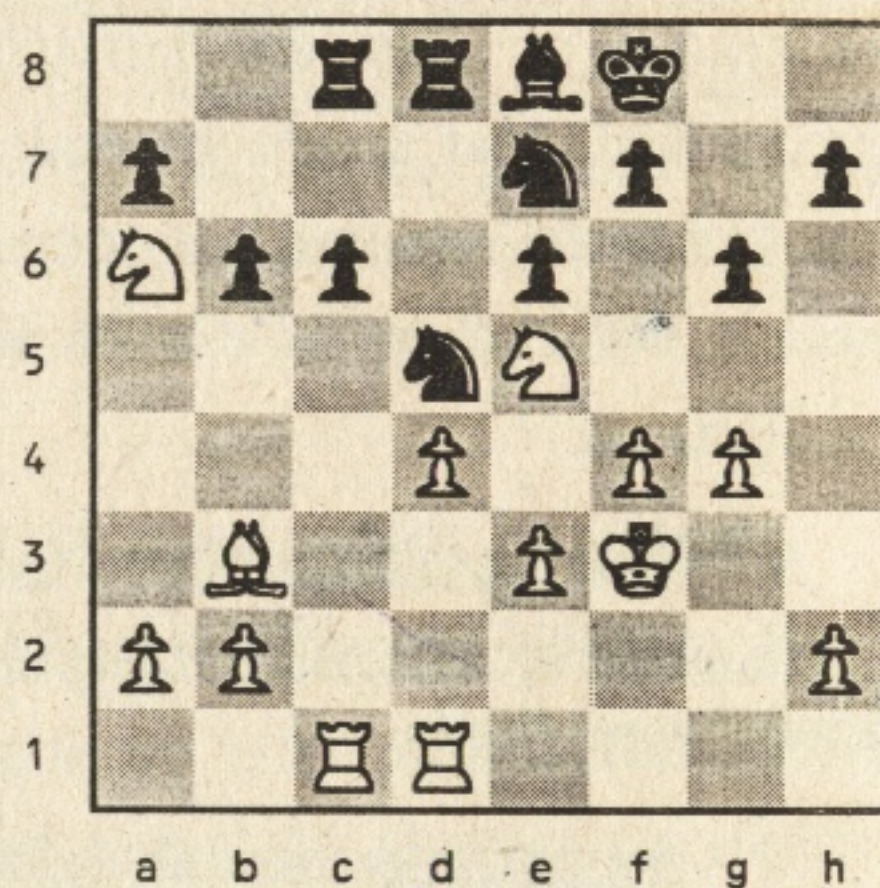
Negrul își sprijină înaintarea majorității de pioni.

28 ♜:d5 cd5 29 ♜h1 g3

Și negrul a obținut un atac puternic.

În D52 albul a realizat următoarea manevră interesantă!

Alehin — Treybal
Baden-Baden 1925



D52

27 e4

Centrul mobil de pioni se pune în mișcare.

27 ... f6

Retragerea calului la c7 l-ar fi costat pe negru pionul din c6.

28 ed5 fe5

Pionul liber care a apărut la d5 are o viață efemeră, de care este conștient.

29 d6!

Deși sacrificiul nu a fost făcut pentru a elibera un câmp, el este în conformitate cu regulile noastre. Varianta principală este

29 ... e4 + 30 ♜:e4 ♜:d6 31 ♜e5 ♜cd8 32 ♜c7! cu avantaj.

(Nu este bine 32 ♜:e6? ♜:e6! 33 ♜:e6 ♜d5).

Înainte de a încheia punctul (1) să urmărim partida:

Alb: Leonhardt

Negru: Nimzovici

San Sebastian 1912

1 e4 e5 2 ♜f3 d6 3 d4 ♜f6 4 ♜c3 ed4. Cedarea centrului. În continuare, negrul încearcă să atace pionul din e4.

5 ♜:d4 ♜e7 6 ♜e2 0-0 7 0-0 ♜c6 8 ♜:c6 bc6.

Schimbul avantajează ambele părți. Negrul și-a creat o formație de pioni compactă în centru și împiedică formarea unui avanpost la d5, iar albul va ataca pionul slab din a7 și va căuta să pună stăpânire pe câmpul slab din c5, după ce negrul va împinge d5.

9 b3 d5

Era posibil și 9 ♜e8, urmat de 10 ♜f8, pentru a asedia pionul e4.

10 e5 ♜e8 11 f4 f5

Altfel ar fi jucat albul f5 cu atac puternic.

12 ♜e3 g6!

Pionul e5 trebuie blocat, dar nu ne este indiferent dacă o facem cu calul sau cu nebunul. Nebunul din c8 nu este elastic și are puține câmpuri de acțiune. În cel mai bun caz, el va acționa asupra câmpului g4 (noi avem în vedere înaintarea g4 din partea albului, pentru a-și pune în valoare majoritatea de pioni). De asemenea, nebunul ar fi fost supus atacului unui cal ajuns la c5.

Calul, în schimb, realizează blocada foarte bine. Nu numai că nu este ușor de atacat, dar ia parte activă la joc (printre altele, pregătește înaintarea g5).

Găsirea figurii celei mai potrivite pentru blocadă este o treabă de importanță maximă.

13 ♜a4! ♜g7 14 ♜d2 ♜d7

Pentru a aduce cât mai repede turnul la d8,

15 ♜a5.

Albul întărește presiunea asupra câmpului c5 și a pionului a7.

15 ... ♖e6 16 ♖ad1 ♔d8 17 ♘c5?

O greșală pozițională. În această poziție, caii sunt actorii principali, dispunând de forța maximă de blocare. Schimbând un cal pe un nebun, albul a ieșit în pierdere. Corect era 17 ♘c5.

17 ... ♙:c5 18 ♙:c5 ♙b7 19 ♖f3 ♙f7 20 ♖h3 ♙g7 21 ♖f1 ♙e8 22 ♖hf3 ♖ad8

Negrul pleacă liniștit cu turnul, deoarece după 23 ♙:a7, dama rămâne captivă 23 ... ♖a8 24 ♙:b7 ♖eb8.

23 ♖d1 a6 24 b4 ♙h8 25 ♙a3 ♖g8 26 ♙c3 ♖g7 27 ♙h1 ♖dg8.

Negrul intenționează să joace g5, acțiune la care va participa și „blocheurul“ din e6. Nebunul din c5 efectuează blocada destul de bine, însă o comparație cu calul din e6 este în defavoarea sa.

28 ♙e3 c5!

O înaintare normală, care va deschide diagonala nebunului.

29 ♖g3 d4 30 ♙a3 g5 31 ♙c4 gf4.

Se putea și 31 ... ♙d5

32 ♙:e6 ♙:g2 + !

Nebunul este foarte supărat pentru pierderea calului.

33 ♙g1

La 33 ♙:g2 sau 33 ♖:g2? urma 33 ... ♙c6.

33 ... ♙:e6.

Dacă luați mutarea 32 ... ♙:g2 + ! drept un tunet pe cer senin, înseamnă că nu ați înțeles furia nebunului care a fost privat pe nedrept de libertate

34 ♙:f4 ♙b7 35 bc5 ♙d5 36 c6 ♙:c6 37 ♙f2 ♖:g3 38 hg3 ♙g2 + 39 ♙e1 ♙f3 40 ♙:a6 ♙g1 + Albul cedează.

(2) Al doilea motiv. Optimismul în șah. Protejarea „blocherului“ de atacuri frontale. Pionul adversarului folosit ca scut. *Câmpul de blocadă, un câmp slab al inamicului.*

În cartea „Blocada în șah“, am scris: „Următorul lucru pe care îl vom analiza are o mare importanță atât din punct de vedere strategic, cât și didactic. În șah, optimismul este decisiv. Vreau să spun că are o mare valoare psihologică dezvoltarea capacității de a te bucura de micile avantaje. Începătorul se bucură când îi poate da mat adversarului sau îi poate câștiga dama (pentru că, în ochii lui, acesta este cel mai mare triumf posibil). Maestrul se bucură și dacă descoperă o slăbiciune de pion

unde la marginea tablei. Optimismul maestrului constituie o bază psihologică indispensabilă jocului pozițional. Acest optimism ne dă puterea să facem față tuturor relelor, oricât de mari ar fi acestea.

În cazul nostru, putem declara că, deși pionul liber al adversarului reprezintă un lucru rău pentru noi, nu ne aflăm încă într-o situație lipsită de speranță.

Aceasta este dată de faptul că pionul, odată blocat, ne protejează de atacuri frontale (un cal alb aflat la e3, care blochează un pion negru aflat la e4, este protejat de atacul unui turn din e8). Siguranța relativă pe care am scos-o în evidență până acum este baza simptomatică a misiunii mai profunde pe care „blocheurul“ trebuie s-o îndeplinească, pentru că un câmp blocat devine deseori un punct slab al adversarului.

Îmi pot imagina cu ușurință că drumul spre o analiză realistă a punctelor slabe ale adversarului trece și prin câmpurile de blocadă.

Adversarul are un pion liber; îi oprim înaintarea și constatăm că figura care îl blochează exercită o

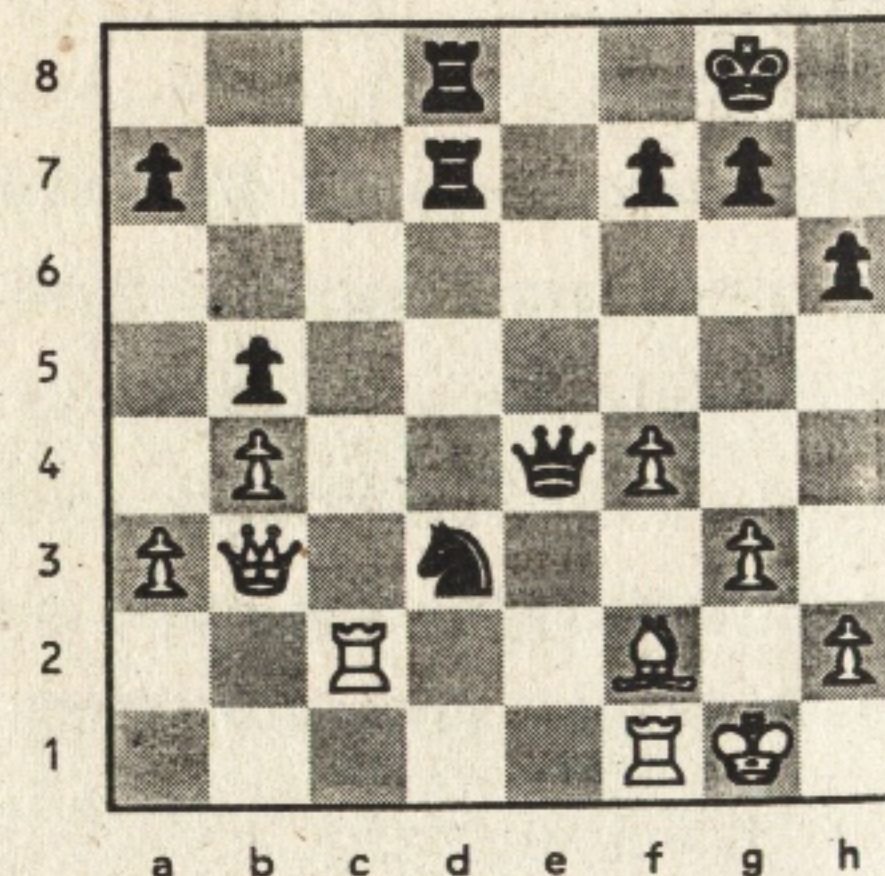
presiune neplăcută asupra jocului acestuia, folosind pionul blocat ca pe un adăpost natural.

Noțiunea, odată însușită, poate fi generalizată și teoretizată.

Spunem aceasta, deoarece putem considera ca slăbiciune orice câmp liber din fața unui pion advers (indiferent dacă este liber sau nu), dacă îl putem ocupa cu o figură, fără ca aceasta să poată fi capturată sau îndepărtată.

Mergând mai departe, putem considera că, în definirea unui câmp slab, prezența unui pion blocat nu este un element „sine qua non“. De ex., în D53.

Tartakover — Lasker
San Petersburg 1909



D53

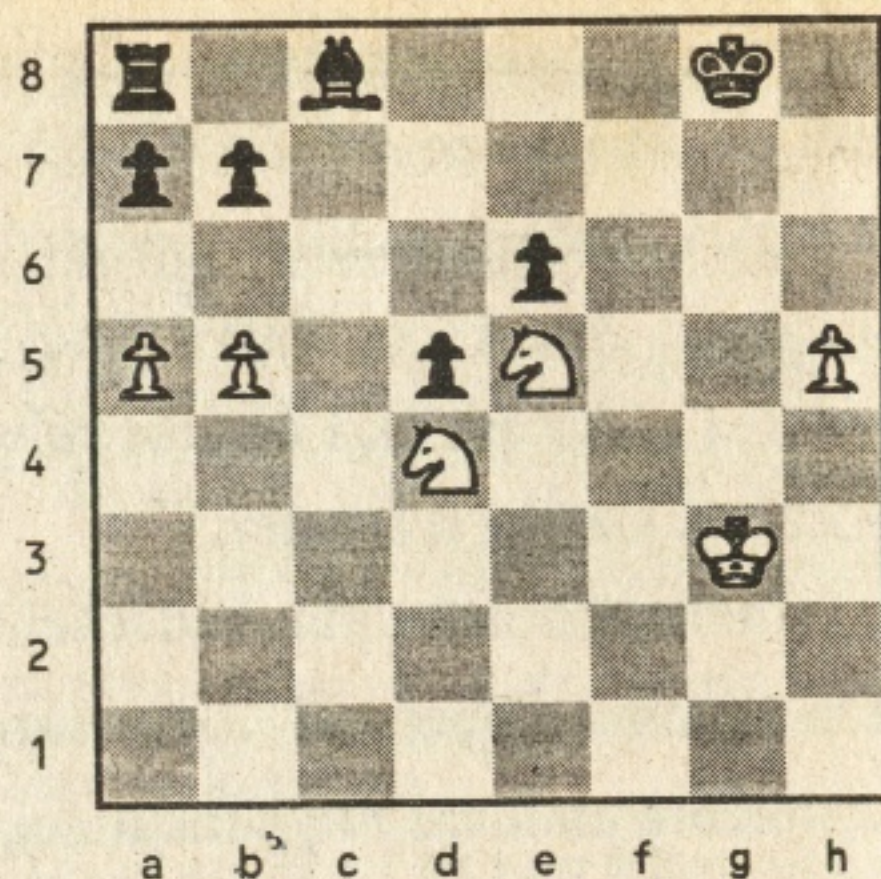
Câmpuri albe slabe

Dr. Lasker vorbește de slăbi-ciunea câmpurilor albe fără ca pionul blocat să existe. În partidă a urmat:

42 ... g5 43 ♔a2 gf4 44 ♖e2 ♗g6 45 ♗c2 ♕h7 46 ♗c3 ♖g8 47 ♕h1 ♗h5 48 ♖d2 fg3 49 ♙:g3 ♖:g3 50 ♗c6 ♘e5 51 ♗e4 + ♕g8 52 ♖df2 ♖g5 53 ♖c2 ♖d1 și albul a cedat.

(3) **Al treilea motiv.** Paralizia provocată de blocadă nu are numai o influență locală. Ea poate fi transmisă și în alte zone ale tablei. Natura dublă a pionilor.

În partida analizată la pag. 71 Leonhardt-Nimzovici, nebunul alb din c5 bloca pionul negru din c6, una dintre consecințe fiind aceea că nebunul negru din b7 era ținut prizonier în propria tabără. Această împrejurare este tipică. Deseori, blocarea paralizează mai multe figuri ale adversarului sau sectoare întregi ale tablei, care devin inaccesibile pentru o manevrare liberă. Sunt cazuri și mai grave când adversarul intră în *zugzwang* (o paralizie totală în care orice mutare duce la pierdere).



D54

Efectele blocadei sunt transferate și în alte regiuni ale tablei.

În poziția din D54, pionii e6 și d5 sunt blocați, iar celelalte piese sunt aproape paralizate. (Nebunul și turnul negru sunt prizonieri în propria tabără, iar albul, în pofida dezavantajului material, are mari șanse de câștig.

Situația analizată mai sus nu trebuie să ne surprindă. Am arătat deseori că orice pion poate deveni un obstacol în calea dezvoltării propriilor figuri și că putem să renunțăm la el dacă dorim să deschidem o coloană sau să eliberăm un câmp pentru un cal.

Vedem în D54 că blocada nu este stânjenitoare doar pentru pioni, ci și

pentru tovarășii lor de arme — turnul și nebunul. Este important pentru cel ce vrea să aprofundeze studiul general al jocului de șah să înțeleagă natura dublă a pionului.

Pe de o parte, el este gata să se sacrifice, pe de altă parte, se agață cu tenacitate de viață.

Prezența pionilor — după cum știm —, nu este importantă numai în final, ci și în jocul de mijloc, ajutându-ne să împiedicăm pătrunderea

figurilor adverse în propria poziție și să preîntâmpinăm crearea de puncte slabe în aceasta.

Mobilitatea pionului liber, în special a celui central, devine deseori nervul vital al întregii poziții și blocarea lui, în mod natural, se răsfrânge asupra acesteia, în ansamblu. Am văzut că blocarea unui pion are mai multe motivații. Pentru a putea să înțelegem întregul aspect al problemei, să analizăm mai detaliat și rolul figurilor care asigură blocarea.

4.3. Funcțiile de bază și colaterale ale „blocheurului”.

Conceptul de elasticitate și diferitele lui forme.

„Blocheurul” puternic și cel slab. Cum rezolvă acesta diversele probleme care apar și cum își manifestă vitalitatea.

Funcția de bază a „blocheurului” este desigur aceea de a bloca pionul în cauză. Exercițând această funcție, piesa însăși are o tendință de imobilitate. Și cu toate acestea —, câtă vitalitate! — își continuă activitatea și în alte direcții.

(1) Creează amenințări chiar de pe câmpul de blocadă (în partida Leonhardt— Nimzovici, pag. 71, calul din e6 a pregătit mutarea g5).

(2) Manifestă un anumit grad de elasticitate, care se exprimă prin aceea că, în caz de necesitate, își poate părăsi postul.

„Blocheurul” are dreptul la un asemenea „concediu”, în cazul în care:

a) călătoria este promițătoare și deplasarea se face cu rapiditate;

b) figura se poate întoarce pentru a relua blocada pe un alt câmp, în cazul în care pionul a avansat între timp;

c) are posibilitatea de a lăsa un înlocuitor care să-i continue munca. Este evident că acest nou „blocheur” trebuie să fie ales dintre figurile care îi asigurau protecția.

Acest ultim aspect — deși aparent simplu — este foarte important, deoarece ne prezintă cu claritate felul în care elasticitatea figurii este direct dependentă de puterea sau slăbiciunea, de eficiența sau ineficiența, blocației.

(Vezi finalul partidei Nimzovici-Nielsson D 74).

Pentru punctul (b) să analizăm următoarea poziție:

Alb: ♔d1, ♖h4

Negru: ♚a8, ♜h8, pioni b4, h5.

Turnul alb își poate permite o mică excursie 1 ♖b4, chiar dacă pionul advers va înainta 1 ... h4 2 ♖b2 h3 3 ♖h2. Putem spune că „maestrul turn” s-a întors plin de viață la birou, reluându-și munca proaspăt și odihnit, chiar dacă a blocat pionul pe un alt câmp.

Din cazurile prezentate, rezultă că elasticitatea „blocheurului” se reduce pe măsură ce pionul avansează. Ea crește dacă pionul este surprins pe poziții mai puțin avansate.

De exemplu:

Alb: ♖d4 pioni e3, f2

Negru: ♜b7 pion d5.

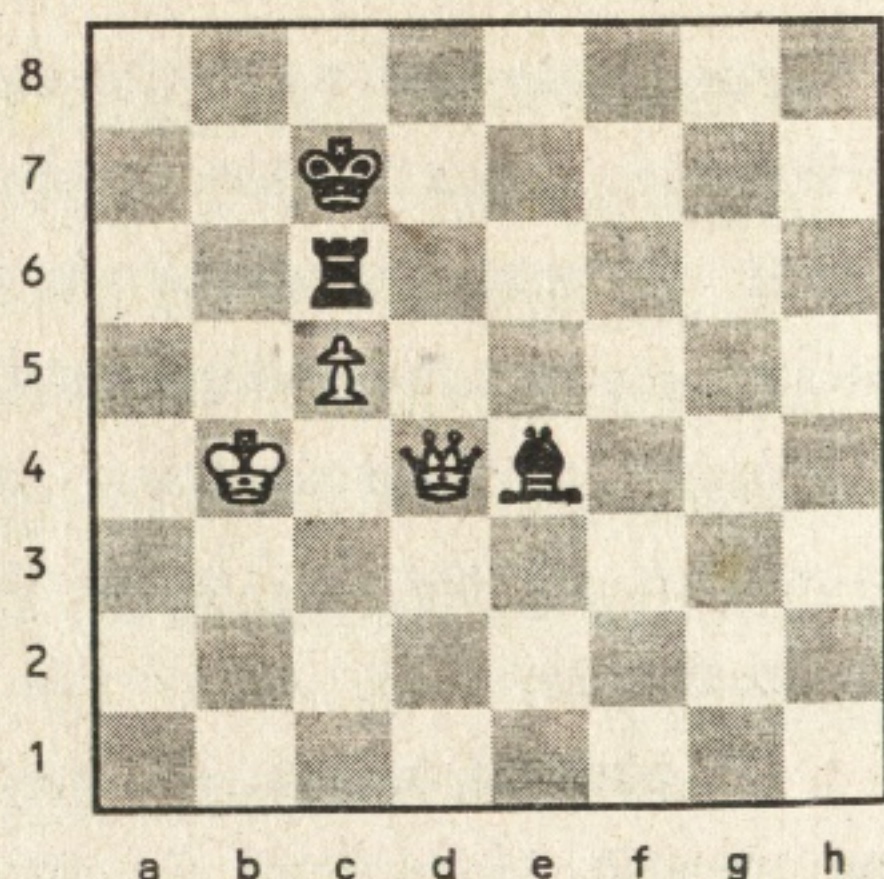
Calul este un „blocheur” elastic, el poate să facă lungi călătorii fără a-și neglija principala îndatorire: împiedicarea avansării pionului d5.

Să analizăm, acum efectele blocației.

Forțele de menținere ale acesteia trebuie dezvoltate sistematic, cu scopuri bine precizate. De multe ori, elasticitatea „blocheurilor” apare de la sine, fără a fi căutată.

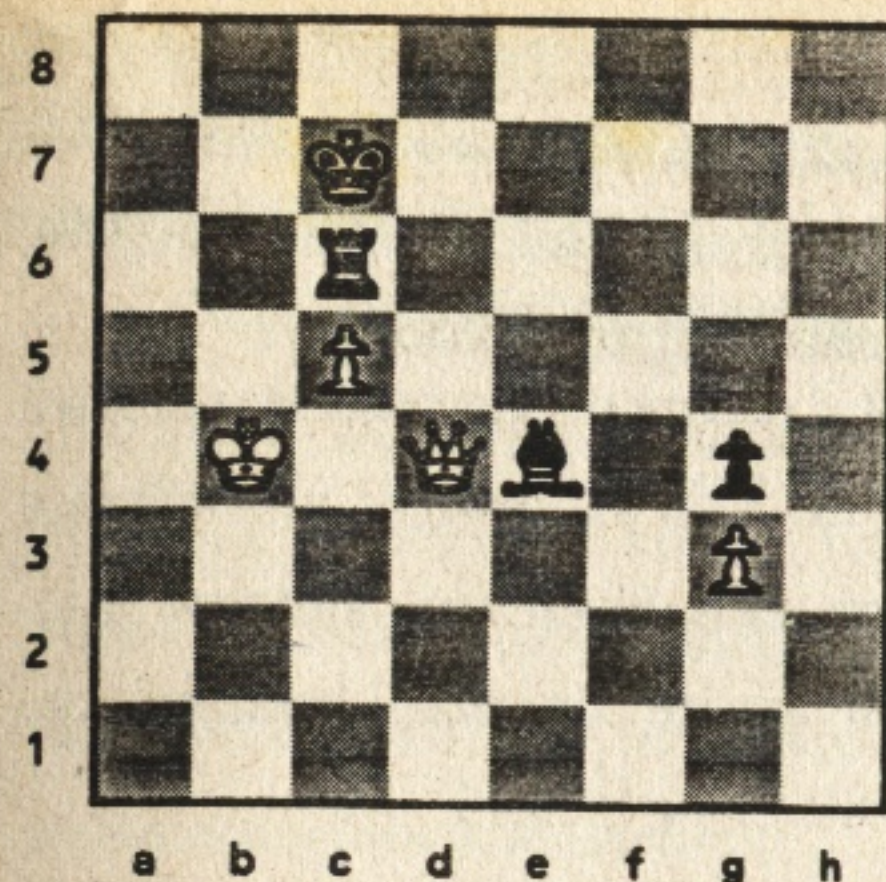
Efectul de blocadă este intensificat prin aducerea de ajutoare care, la rândul lor, trebuie să ocupe poziții solide.

Cât de puternic este turnul din diagramele 55 și 56?



D55

Negru mută. Este turnul din c6 un bun „blocheur”?



D56

Negru mută. Poate fi „blocheurul” îndepărtat?

Nebunul din diagrama 55 se va retrage la g6, din motive de securitate personală (dama din d4 este cu ochii pe el). Această mutare va lăsa „blocheurul” fără susținerea sa esențială. După 2 ♔b5 ♜e8, relația strategică dintre turn și nebun este răsturnată printr-un sacrificiu.

3 ♜e5 + ♔d7 4 ♜:e8 + ♔:e8 5 ♜:c6

În diagrama 56, nebunul poate muta la f3, unde se află în siguranță, iar remiza pare inevitabilă.

O situație similară am prezentat-o în subcapitolul despre avanposturi. Ca și acolo, piesa care blochează nu este puternică în sine ci, mai curând, prin modul în care este susținută de ceilalți.

Un „blocheur” insuficient protejat nu va reuși să pună probleme figurilor adverse. El va fi capturat sau obligat să fugă, iar pionul blocat își va continua drumul.

În legătură cu problema apărării, cititorul va descoperi valoarea practică a regulilor care îi sunt prezentate, în volumul al II-lea al acestei cărți, la capitolul referitor la supraapărarea punctelor strategice.

Punctul de blocadă este, de regulă, un câmp strategic important și este o dovadă de înțelepciune ca acesta să fie protejat chiar mai mult decât este necesar.

Nu așteptați apariția atacurilor, asigurați-vă o rezervă de forță defensivă.

Astfel, poate apare un fapt remarcabil: în timp ce efectul blocației este intensificat sau menținut prin sporirea ajutoarelor, efectele colaterale ale acestei acțiuni — elasticitatea și amenințările de pe câmpul de blocadă — sunt și ele în continuă creștere.

Aceasta se explică:

(1) prin faptul că o altă piesă poate să ia locul „blocheurului” plecat.

(2) prin faptul că pătratul aflat sub blocadă tinde să devină un punct slab pentru adversar.

Păstrarea contactului cu un câmp cu valoare strategică poate — în opinia mea — să facă minuni. Acest lucru va fi analizat în detaliu în volumul al II-lea (până atunci reluați subcapitolul „Al cincilea caz special pe linia a 7-a“ pag. 52).

Putem concluziona astfel:

— Deși trebuie să avem în vedere atunci când alegem figura cu care vom bloca un pion, elasticitatea și amenințările pe care aceasta le poate exercita, deseori este suficient numai să întărim blocada, întrucât aceste efecte colaterale apar de la sine.

Să fie clar, un ofițer nu-și compromite sub nici o formă demnitatea

4.4. Lupta împotriva „blocheurului“. Alungarea lui.

Cum să înlocuiești un „blocheur“ inaccesibil, cu unul mai „amabil“.

Când am afirmat că forța efectivă a „blocheurului“ este rezultatul relațiilor strategice pe care acesta le are cu piesele rămase în urmă, am anunțat un adevăr de contestat. În același timp, „blocheurul“ trebuie să

dacă răspunde solicitării de a bloca un pion, pentru că misiunea este onorabilă, iar câmpul de blocadă este sigur, și îngăduie inițiativa.

Noi recomandăm celor ce studiază jocul de șah să testeze valabilitatea acestor observații cu ajutorul partidelor jucate de marii maeștri sau chiar ale celor proprii.

Trebuie comparate diversele figuri care blochează pionii liberi, pentru a ne da seama de meritele lor, de soarta pe care au avut-o, de modul în care au fost alungate sau au cunoscut succesul.

Cunoașterea acestor reguli ne poate ajuta mult în analiza și înțelegerea pozițiilor apărute în timpul partidei.

contribuie și singur la apărarea poziției sale. Acest lucru se realizează datorită razei sale de acțiune, care nu permite apropierea pieselor adverse.

Cu cât „blocheurul“ are o valoare mai mică, cu atât este mai bine. Un cal

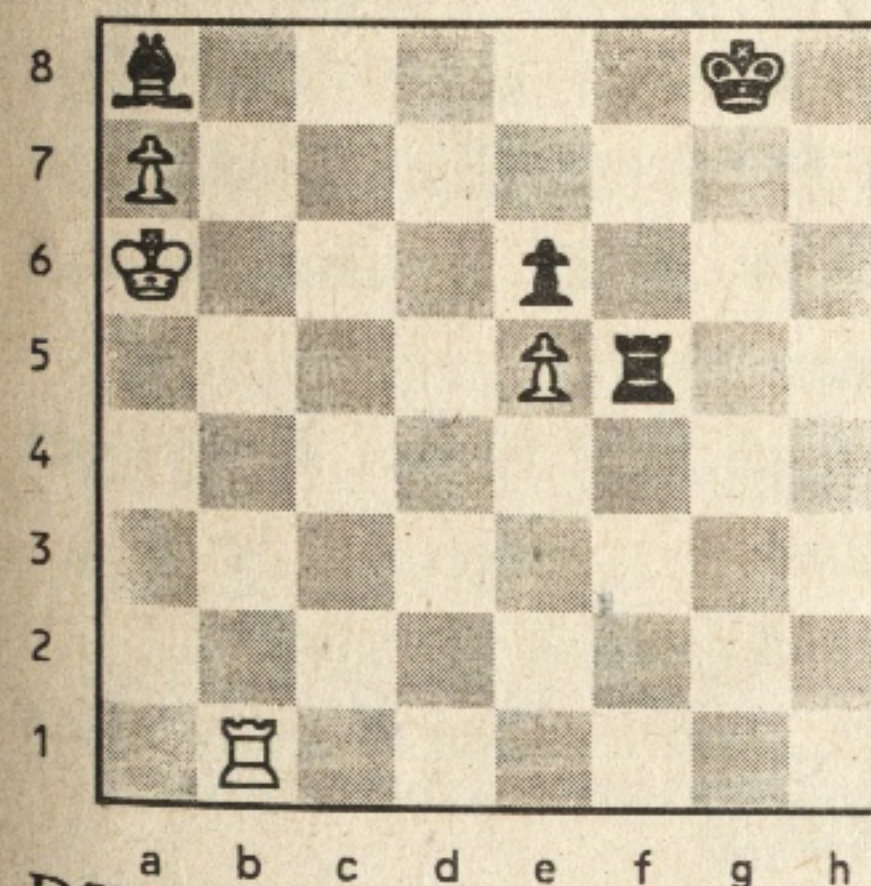
sau un nebun rezistă cu succes unui atac advers, solicitând ajutoare. O damă este obligată să se retragă dacă a fost atacată. Și regele este un „blocheur“ slab, însă, în final, poate fi folosit cu succes. Capacitatea lui de a putea schimba culoarea câmpurilor pe care mută îi conferă avantajul de a putea relua blocada imediat.

De ex.: Alb: ♔g4 ♕d1 pion g5

Negru: ♜g6 ♞a7

Șahul la c2 îndepărtează regele negru din g6, dar el va relua blocada pe câmpul g7.

Atâta timp cât „blocheurii“ au calități și valori diferite — puternici sau slabi, elastici sau rigizi — este important să-i putem schimba între ei, dacă este necesar. Aceste manevre sunt tipice (vezi D57).



D57

Nebunul blocheur va fi înlocuit cu turnul.

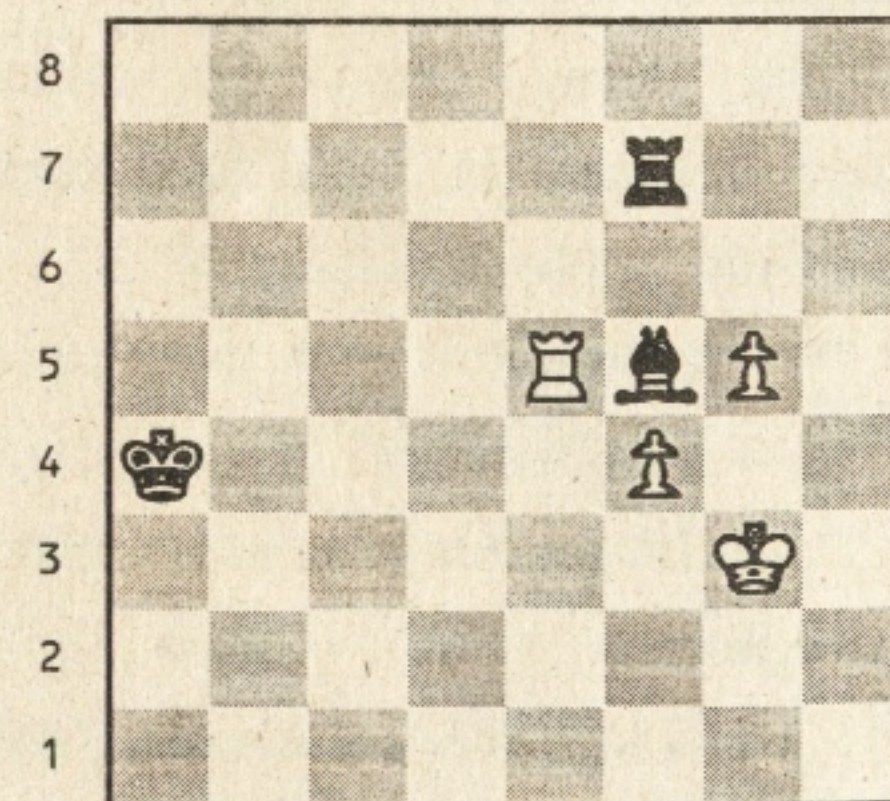
În această poziție, pătrunderea regelui la b7 ar decide imediat partida, însă acest lucru nu este posibil, datorită prezenței nebulului. De aceea, albul joacă 1 ♖b8 + ♜f8 2 ♜:a8 ♜:a8, înlocuind un „blocheur“ inaccesibil, cu unul mai amabil și după

3 ♔b7 ♜f8 4 a8♔ ♜:a8 5 ♔:a8 finalul de pioni este câștigat.

5 ... ♔g7 6 ♔b7 ♔g6 7 ♔c6 ♔g5 8 ♔d7! ♔f5 9 ♔d6 etc.

Greșită ar fi fost încercarea 1 ♖b8 + ♜f8 2 ♔b6? ♜d5 3 ♔c7 ♔f7 4 ♜:f8 + ♔:f8 5 ♔b8 ♔f7 6 a8♔ ♜:a8 7 ♔:a8 ♔g6 și câștigă negrul.

În poziția din D58, negrul ar sta bine dacă regele nu s-ar afla așa departe de locul luptei.



D58

Înlocuirea blocheurului „inaccesibil“.

Albul provoacă înlocuirea nebului din f5, incomod pentru el — împiedică ♖g4 — cu „amabilul“ turn negru. 1 ♖:f5 ♜:f5 2 ♖g4. Pionii albi devin mobili, iar regele negru nu ajunge la timp 2 ... ♜f8 3 g6 ♖b5 4 f5 ♖c6 5 g7 ♜g8 6 f6 ♖d6 7 ♖f5 și albul câștigă.

Jocul împotriva „blocheurului“ se construiește astfel: atacatorul este pregătit să negocieze cu piesa care îl blochează. Pentru început, el dorește să schimbe purtătorul de cuvânt al adversarului, cu unul mai simpatic. Acest lucru odată realizat, acțiunea pentru înlăturarea acestuia poate începe.

Ne vom concentra amenințările asupra figurii în cauză. Aceasta va solicita ajutoare. În lupta care se va angaja, vom căuta să obținem superioritatea în fața apărătorilor, prin mijloacele cunoscute:

- schimbul
- alungarea lor
- încercarea de a le distrage atenția.

Până la urmă, „blocheurul“ se va retrage, iar pionul își va putea continua înaintarea.

De obicei, alungarea apărătorilor se folosește în final, iar atragerea lor,

pentru rezolvarea altor probleme în jocul de mijloc.

Să exemplificăm lupta împotriva „blocheurului“ printr-o partidă practică.

Alb: Nimzovici

Negru: Gottschall

Breslau 1925

1 ♖f3 e6 2 d4 d5 3 e3 ♜f6 4 b3 ♜bd7

Corect era c5 și ♜c6

5 ♞d3 c6 6 0-0 ♜d6 7 ♞b2 ♜c7

Pentru a juca c5 și a deschide jocul. Pentru a preîntâmpina aceasta, albul contraatacă.

8 c4 b6

La 8 ... e5 urma 9 c5 ♜e7 (9 ... e4 10 cd6 ♜:d6 11 ♞a3) 10 de5 ♜g4 11 b4 ♜d:e5 12 ♖:e5 ♜:e5 13 f4! ♜:d3 14 ♜:d3 și albul domină diagonală b2-g7.

9 ♖c3 ♜b7 10 ♖c1 ♜c8 11 cd5 ed5 12 e4.

Albul deschide toate liniile.

12 ... de4 13 ♖:e4 ♜:e4 14 ♞:e4 0-0 15 d5 c5

Ambii nebuni de negru au deschise diagonalele îndreptate către regii adverși. Aflat sub această im-

presie, negrul nu acordă atenția cuvenită pionului liber din d5. S-ar părea că acest pion liber nu poate juca nici un rol, el fiind bine blocat (pe câmpul d7 stă chiar un „blocheur“ de rezervă). Realitatea este însă alta.

16 ♖e1 ♜d8 17 ♞b1.

Rezultatul acestei mutări de atac este interesant. Cele două piese care blochează pionul vor fi îndepărtate sau schimbate. Amenințarea imediată este ♜d3.

17 ... ♜e8 18 ♜d3.

Și mai exact era 18 ♖:e8 +.

18 ... ♜f8

Trebuia 18 ... ♜:e1 +

19 ♖:e8! ♜:e8 20 ♖h4! f6 21 ♖f5 ♜d8. Negrul se pregătește să atace „slăbiciunea“ din d5, când un sacrificiu îl readuce la realitate.

22 ♞:f6! ♜:h2! +.

Negrul este nevoit să schimbe nebunii, pentru a nu pierde un pion. Nu mergea. 22 ... gf6? din cauza 23 ♖:d6 ♜:d6 24 ♜g3 +.

Ce schimbare dramatică! „Blocheurul“ din d6 a dispărut, iar figura de rezervă pentru blocadă va ajunge pe g6.

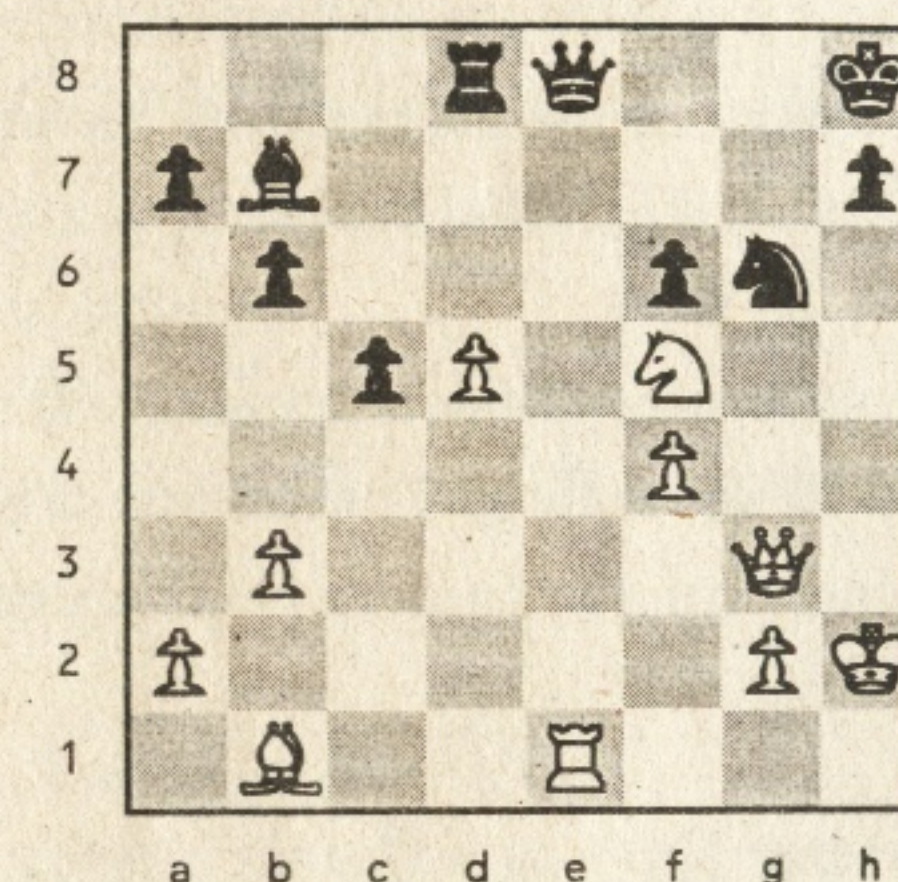
În acest fel, pionul d este liber.

23 ♖:h2 gf6 24 ♜g3 + ♜g6 25 f4.

Pentru a putea juca ♖e1. Pionul liber este apărat indirect.

25 ... ♜h8 La 25 ... ♜:d5 sau 25 ... ♜:d5 ar fi urmat 26 ♖e1 și 27 ♖e7 +

26 ♖e1.



D59

Poziția după mutarea a 26-a a albului

26 ... ♜f8!

La 26 ... ♜g8 se putea utiliza pionul liber d într-un mod extrem de interesant 27 ♖e7 ♜:e7 28 ♖:e7 (orizontală a 7-a) 28 ... ♜g3 + 29 ♜g3 ♜g8 + 30 ♖f2 ♜g7. S-ar părea că orizontală a șaptea este neutralizată, însă acum are cuvântul pionul liber 31 d6 ♜:e7 32 de7 ♜c6 33 ♞e4 ♜e8 34 f5!! ♜g7 35 ♞d5. Pionul e7 a devenit inaccesibil 35 ...

♔h6 36 ♕f3 ♖g5 37 ♔e4 și negrul nu are apărări împotriva manevrei ♕b7, ♕d5 și ♕c6 care distruge figura blocatoare.

27 d6! ♖d7

De ce nu 27 ... ♖c8? Oare acesta nu ducea la câștigarea pionului? Nu, deoarece ar fi urmat 28 ♘e7 (prin d6 albul și-a creat un avanpost la e7), 28 ... ♖h6 + 29 ♕g1 ♖f4 30 ♘c8 ♖c8 31 d7 și albul câștigă.

28 ♖c3.

Cu amenințarea 29 ♖e8! ♖e8 30 ♖f6 + ♖g8 31 ♘h6 mat. Dacă acum turnul se întoarce pe d8 pentru

apărarea acestei linii, atunci albul ocupă linia a 7-a. Trebuie remarcat că mutările ♘e7 sau ♖e7 au fost posibile ca urmare a înaintării pionului liber.

28 ... ♖d6.

Disperarea La 28 ... ♖f7 decide 29 d7 ♖d7 30 ♖e8!

29 ♘d6 ♖d6 30 ♕g6 hg6 31 ♖e8 + ♖g7 32 ♖g3 și albul câștigă. 32 ... ♖c6 33 ♖e3 ♖d7 34 f5! ♖g3 + 35 ♖g3 ♖f5 36 ♖e7 + ♖h6 37 ♖a7 ♖b1 38 ♖a6 b5 39 a4 ba4 40 ba4 ♖g5 41 ♖b6 ♖e4 42 a5 f5 43 a6 c4 44 a7 c3 45 ♖b3 f4 + 46 ♖f2 c2 43 ♖c3 și negrul a cedat.

4.5. Atacul frontal al regelui împotriva pionului izolat. Manevra de învăluire. Rolul de „conducător” al regelui. Manevra este formată din (1) atacul frontal (2) retragerea inamicului (3) mutarea de pătrundere. Câmpul de rezervă pentru blocadă. Eliminarea „opoziției”.

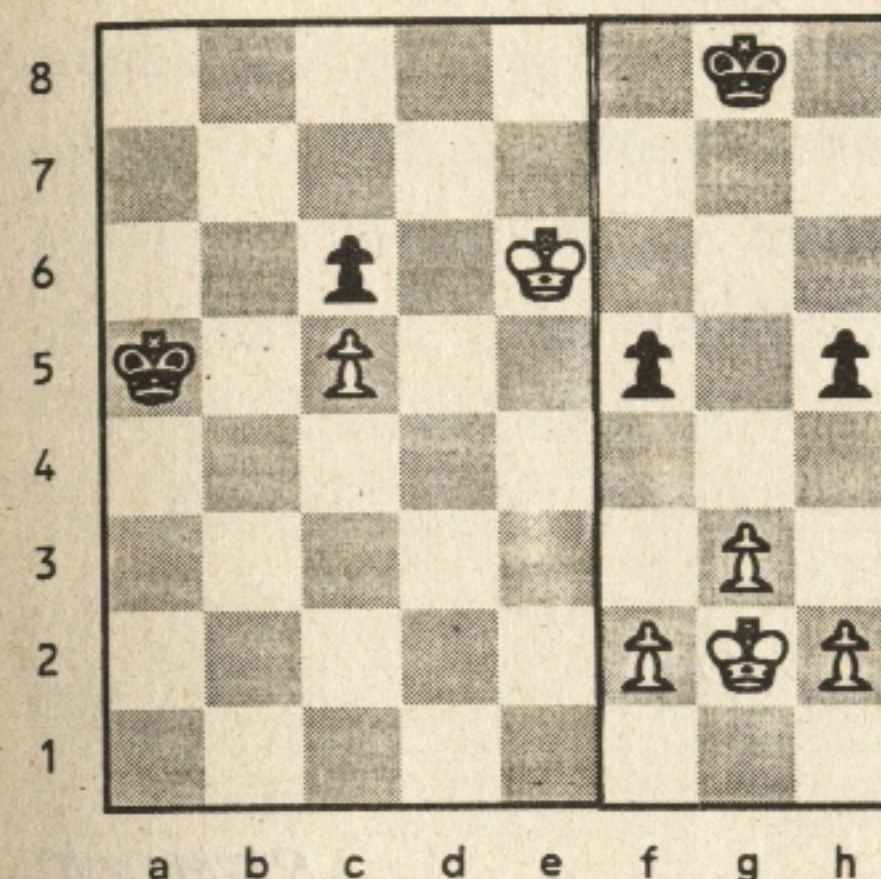
Mulți jucători, care au încărunit la tabla de șah, se vor lua cu mâinile de cap și vor exclama: Cum și „opoziția” se desființează?! Ne pare rău că le pricinuim această supărare. „Opoziția”, în sensul profund al noțiunii, este apropiată de înțelegerea corectă a *centrului*, în ambele cazuri

esența problemei nu se judecă exclusiv după indicii externe.

Să exemplificăm. În sens aritmetic, superioritatea în centru este dată de numărul pionilor aflați acolo.

Această afirmație nu poate fi susținută în întregime, deoarece nu numai numărul contează, ci și mobilitatea acestora.

În cele ce urmează, voi explica noua mea teorie, care elimină „opoziția”, analizând mai în profunzime ceea ce se întâmplă pe tabla de șah.



D60

Dreapta: Albul câștigă unul din pionii adverși.

Stânga: Regele amenință să facă o manevră de învăluire și să câștige obiectivul propus, pionul c6. Cum reușește?

În D60 (dreapta), obținerea unui pion liber prin h3 f3 și g4 nu este suficientă pentru câștig, deoarece regele a rămas în spatele pionului liber.

Regele joacă aici rolul de „conducător”, iar elevul trebuie să înțeleagă perfect că regele din jocul de mijloc și regele din finalul partidei sunt două figuri total diferite.

În jocul de mijloc, regele este un timid care se ascunde după pioni și se

simte bine doar în apropierea turnului, a calului sau a nebunului său.

În finalul partidei, el ia parte cu eroism la luptă (ceea ce nu este dificil, deoarece tabla este curățată de inamici).

El își părăsește adăpostul oferit de rocadă și se îndreaptă cu pași siguri spre centrul tablei, pentru a se afla în mijlocul evenimentelor (dar despre aceste aspecte vom vorbi mai pe larg în capitolul 6).

Un curaj deosebit dovedește regele în lupta împotriva pionului izolat.

Poziția — Alb: ♖f4

Negru: pion f5 este ideală pentru rege. Dacă avem și alte piese disponibile, vom supune pionul unui atac multiplu, care va stânjeni colaborarea figurilor apărătoare. Dacă se ajunge la un duel între cei doi regi — fără alte figuri pe tablă —, avantajul este de partea atacatorului.

De exemplu, dacă în D60 (dreapta), adăugăm un nebun alb la f1 și unul negru la f7, jocul se va desfășura astfel: 1 ♖f3 ♖g7 2 ♖f4

poziția ideală

2 ... ♖f6 3 ♕d3 ♖e6

și diferența de valoare dintre

nebunul atacator din d3 și nebunul apărător din e6 este decisivă. (vezi 6.2.).

Și fără nebuni pe tablă, regele alb ar fi învingător 1 ♔f3 ♚g7 2 ♔f4 ♚f6 3 h3 (prima etapă a manevrei) 3 ... ♚g6. Regele trebuie să se dea la o parte (a doua etapă) 4 ♔e5. Mutarea de pătrundere — a treia și ultima etapă a manevrei. Albul câștigă.

Atacul frontal s-a transformat într-o manevră de învăluire, ceea ce constituie — după cum știm, un avantaj. Reamintim cele trei forme de atac, în ordine crescătoare — frontal, de flanc și prin învăluire.

Faptul că atacul prin învăluire este foarte puternic în final va fi ilustrat în exemplele următoare:

Alb: ♔h5 pion e5
Negru: ♚f7 pion e6

1 ♔h6 ♚f8 2 ♔g6 ♚e7 3 ♔g7 ♚e8 4 ♔f6 ♚d7 5 ♔f7 și albul câștigă (sesizați modul în care regele alb se apropie de pion).

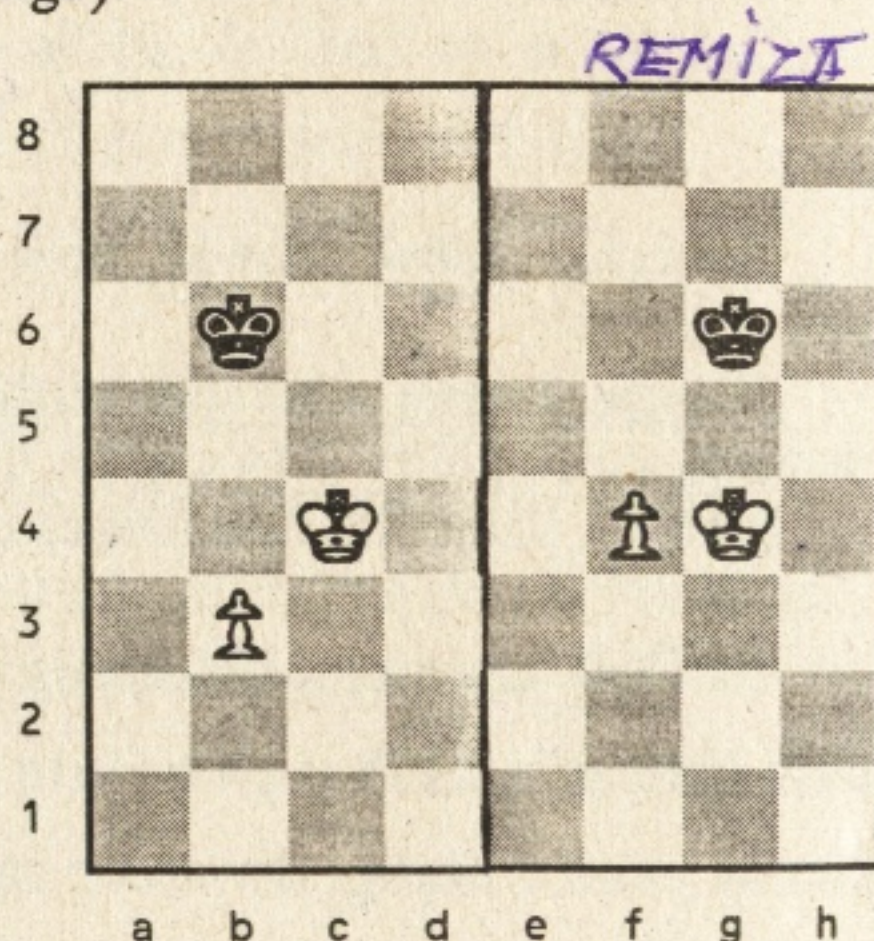
În diagrama 60 (stânga) lupta continuă astfel: 1 ♔d7 ♚b5 2 ♔d6 și albul câștigă. La 1 ♔d6? ♚b5! albul pierde.

În poziția: Alb: ♔h5 pioni a4, a5 și f5.

Negru: ♚d5 pioni b7, f6,
după 1 ♔g6 ♚e5 2 a6! ba6 3 a5
negrul este în zugzwang.

Sperăm că am clarificat importanța manevrei de învăluire, care are un succes deosebit asupra unui obiectiv staționar care, la rândul său, limitează mișcările propriului rege.

Să aplicăm acum această manevră, compusă din trei părți, în cazul în care lipsesc pionii adverși. D61 (stânga).



D61

Stânga: Albul și-a ales ca obiectiv de atac câmpul b5.

Planul albului constă în cucerirea câmpului b5 pentru regele său. De ce tocmai acest câmp? Pentru că regele, aflat la b5, ar asigura avansarea

pionului liber după care ar relua manevra. Deci, începem cu atacul frontal asupra punctului vizat 1 ♔b4 (prima parte a manevrei) 1 ... ♚a6 (partea a doua) 2 ♔c5, partea a treia — pătrunderea —, după care regele ajunge pe câmpul dorit. 2 ... ♚b7 3 ♔b5! În poziția rezultată, mutarea 3 ♔b5 poate fi considerată ca (1) atacul frontal împotriva câmpului b6, manevra de cucerire decurgând astfel: 3 ... ♚a7 4 ♔c6, urmat de ♔b6 sau b4. (Dacă la 1 ♔b4 negrul joacă 1 ... ♚c6, decide varianta în oglindă 2 ♔a5 ♚b7 3 ♔b5 ♚c7 4 ♔a6 etc.).

Metoda este și mai simplă de aplicat, dacă o folosim în apărare (vezi D61 dreapta). Negrul obține remiza, deoarece regele alb este în întârziere. Tot ce trebuie să facă este să se asigure că albul nu-și va asuma rolul de „conducător” și să țină minte că, după câmpul de blocadă, cel mai sigur câmp pentru el este câmpul de blocadă aflat în rezervă (dacă la f5 blochează pionul din f4, câmpul de rezervă pentru o nouă blocadă este f6. În exemplul dat (D61 dreapta), ca răspuns la 1 f5 + negrul joacă 1 ... ♚f6 (blocada)
2 ♔f4 ♚f7
Negrul ocupă câmpul de rezervă pentru blocadă.
3 ♔e5 ♚e7

Nu ♔e8 sau ♔d8, deoarece aceasta ar permite regelui alb să ajungă în fața pionului și să-și asume rolul de „conducător”.

4 f6 + ♚f7

(blocada)

5 ♔f5 ♚f8.

Câmpul de rezervă pentru blocadă.

6 ♔e6 ♚e8 7 f7 + ♚f8

(blocada)

8 ♔f6 pat.

Pentru a elimina orice neînțelegere, să repetăm că, având un pion alb la f6, câmpul de rezervă pentru blocadă este f8. Dacă pionul alb se află la f5, atunci acest câmp se află la f7, în prelungirea câmpului de blocadă.

În poziția Alb: ♔c5 pion b5

Negru: ♚b7

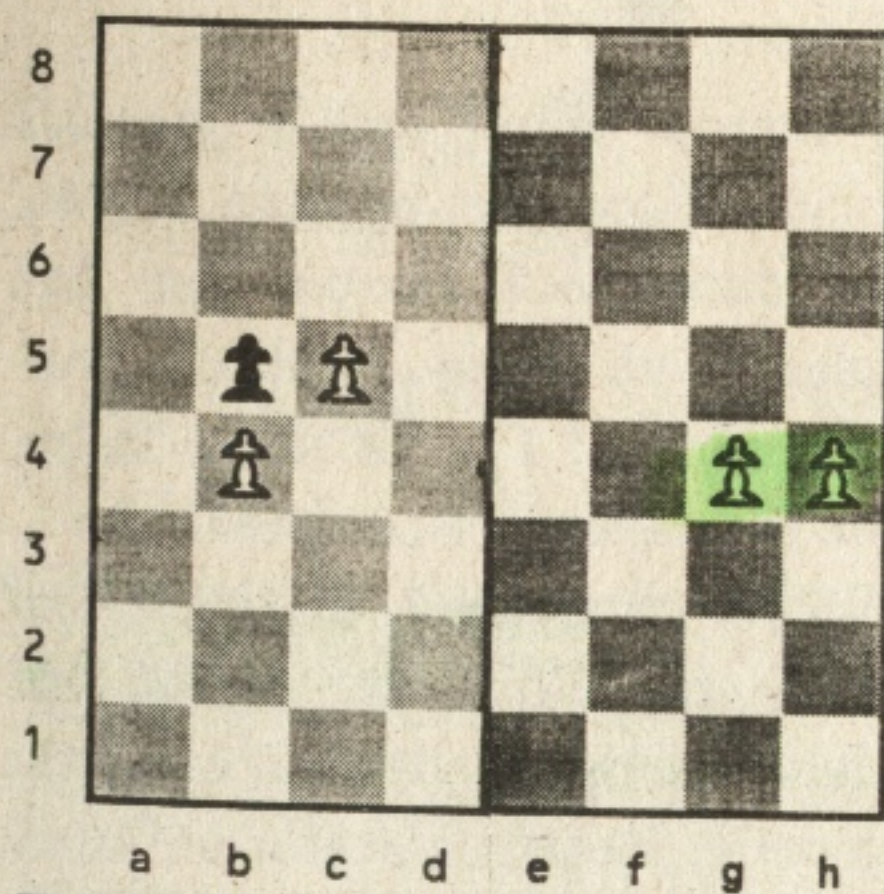
Mutarea ♚b8? este o greșală grosolană, deoarece permite regelui alb să cucerească câmpul din fața pionului și să preia rolul de conducător. De ex.: 1 ... ♚b8? 2 ♔b6, cu atac frontal asupra câmpului b7.

Teoria „opoziției”, în dorința ei de a fi explicită, este lipsită de claritate, în timp ce adevărul este atât de limpede. Regele atacator se luptă să obțină rolul de „conducător”, în timp ce adversarul său caută să-l împiedice, folosind „câmpul de rezervă pentru blocadă”.

**4.6. Diverse tipuri de pioni liberi: a) pionii uniți;
b) pionul liber apărat; c) pionul liber depărtat.
Noi amănunte despre rolul regelui în final.**

La fel ca în viață, pe tabla de șah, avantajele nu sunt distribuite în mod egal. În cazul nostru, unii pioni liberi sunt mai importanți decât alții. Aceste tipuri de pioni liberi merită să fie studiate cu atenție de către elevi, care nu ar trebui să piardă ocazia, în timpul partidei, de a-și crea asemenea pioni privilegiați. Să le analizăm, în continuare, câteva caracteristici și să deducem regulile care trebuie respectate în lupta împotriva lor.

a) Pionii liberi. Poziția ideală pentru doi pioni liberi este cea din D62 (dreapta).



D62

Pionul c este un pion liber apărat. Pionii g și h sunt doi pioni liberi uniți. Poziția lor este ideală.

Relația dintre pionii g4 și h4 este perfectă. Forța lor este deosebită, nepermițând blocarea pe h5 sau g5.

Cu toate acestea, în timpul luptei, vor fi obligați să renunțe la poziția lor ideală, pentru că orice pion liber are ambiții mari. Ei vor căuta să înainteze spre câmpul de transformare. În acel moment se creează slăbiciuni și apar posibilități de blocare. De exemplu, după h4 — h5, piesele negre îi pot bloca pe g5 și h6. Având în vedere aceste considerații, putem enunța următoarele reguli:

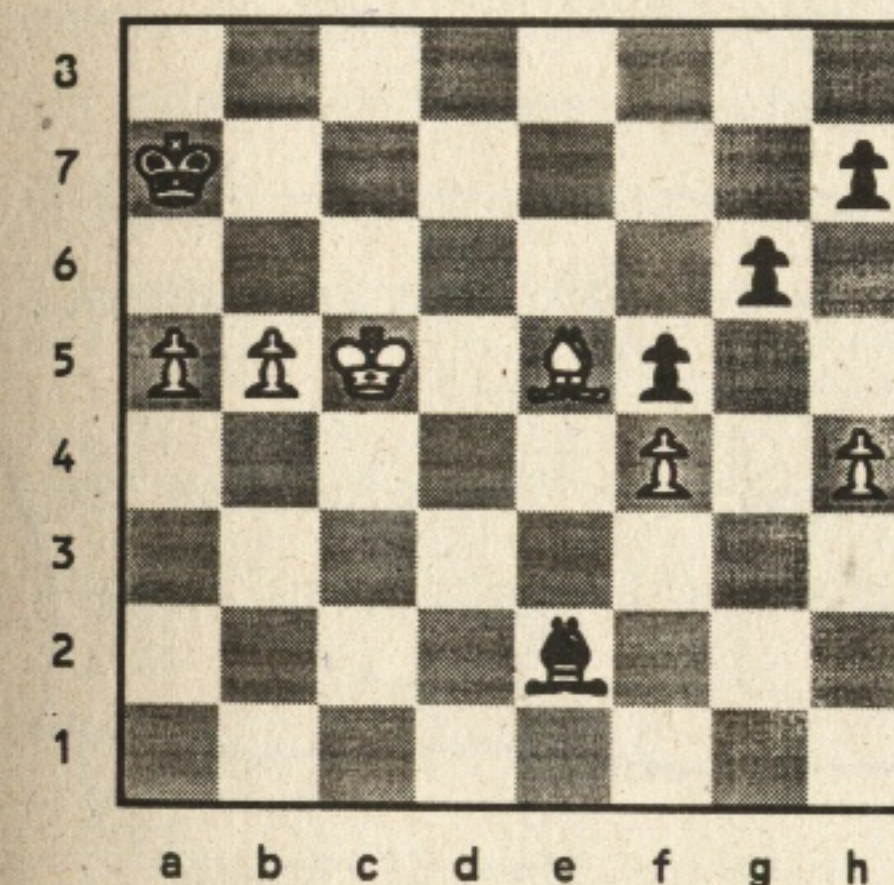
— Avansarea unui pion liber din poziția ideală trebuie efectuată numai dacă este imposibilă blocarea din partea adversarului. Mai mult chiar, dacă s-a ales bine momentul, orice blocadă va fi slabă și ușor de învins, permițând pionului înapoiat să înainteze și să restabilească poziția ideală.

Un mijloc important pentru realizarea acestui scop în final este controlarea de către rege a fisurii apărute între pioni (el va acționa ca un dentist care plombează o măsea).

De exemplu, în D62 (dreapta), dacă după 1 g5 negrul mută ♖h5, regele alb jucând la g4, se strecoară în breșă și o închide, obligând calul să se retragă.

Manevra prezentată o vom numi — cu voia dvs. —, „plombare“.

Să analizăm un alt exemplu. (D63)



D63

Poziția a rezultat în anul 1921 la unul din turneele de club din Stockholm. Albul a jucat 1 b6 +? permițând regelui negru să blocheze complet pionii albi prin 1 ... ♖b7. Este o blocare absolută, deoarece regele negru nu mai poate fi alungat de pe acel câmp.

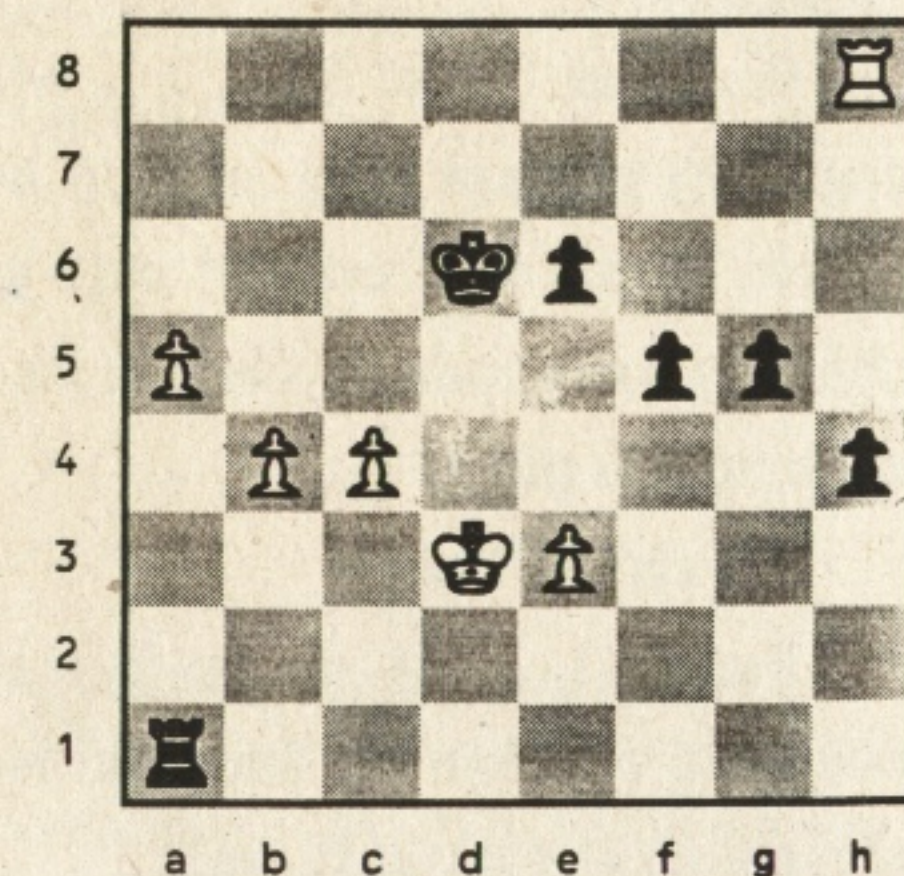
Partida a continuat cu ♔d6, ♔e7, ♔f7, ♔g7 și ♔h7. Câștigarea acestui pion nu i-a folosit, deoarece, după ♙h5, negrul limitează pierderile pe acest flanc.

Debusolat, regele alb a trebuit să se mulțumească cu remiza. Pedeapsa primită a fost binevenită, deoarece nu a respectat regula. Corect era 1 a6 ♙d3 2 ♙d4 ♙f1 4 ♔b4 +

plombarea „cariei“ din a5

3 ... ♔a8 4 ♔a5 ♙g2 5 b6.

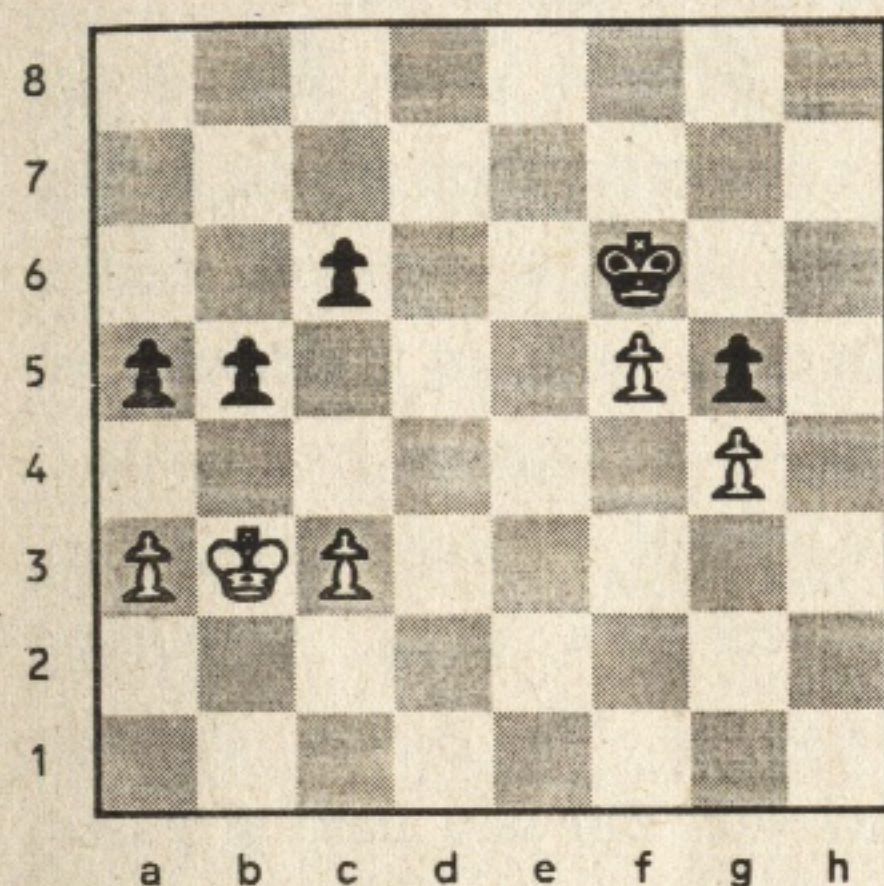
Totul a decurs conform regulii. Primul a înaintat pionul a, deoarece piedica pusă în calea lui putea fi eliminată cu ușurință — operația cu greu poate fi numită blocadă —. Regele alb „plombează“ cei doi pioni, permițând înaintarea la b6. Acum, cei doi prieteni sunt din nou uniți și puternici. La fel ca pe câmpul de luptă, cei doi camarazi trebuie să se ajute unul de altul, avansând împreună, pas cu pas. Numai în cazul în care au ajuns suficient de departe, unul din ei se va sacrifica, permițând transformarea celuilalt.



D64

În D64, negrul mută 1 ...g4, părăsindu-și prietenul din h4, pentru că, după 2 ♖:h4, câștigă cu 2 ... g3.

b) pionul liber apărat



D65

În D65, diferența de valoare dintre un pion liber apărat și unul neapărat este clar exemplificată. Albul atacă decis majoritatea neagră de pioni de pe flancul damei 1 a4 ♖e5 2 ab5.

Greșit ar fi fost 2 c4? 2 ... b4! și negrul își creează și el un pion liber apărat, după care cei doi regi sunt obligați să se plimbe în sus și în jos, cu ochii țintă la pioni.

2 ... cb5 3 c4 bc4 +

Forțat 3 ... b4 nu ar fi ajutat, deoarece unul din cei doi pioni liberi albi c sau f s-ar fi transformat.

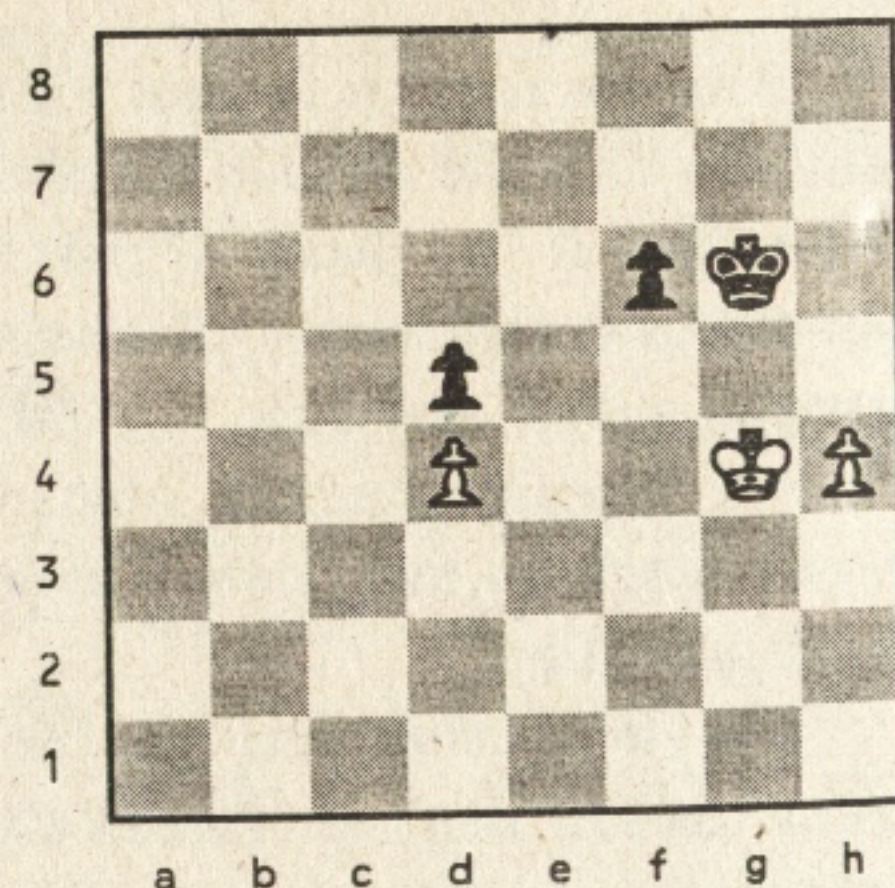
4 ♖:c4.

Se poate observa ușor diferența de valoare dintre pionii liberi. Este clar că regele alb poate să captureze pionul liber negru fără nici o problemă, în timp ce pionul alb din f5 este imun la orice atac.

Am văzut uneori cum începătorii ignoră această imunitate și aleargă după pionul din g4. După 4 ♖:c4, va juca, sigur de el, 4 ... ♖f4? 5 f6. Observându-și greșeala, va urmări cu toată seriozitatea pionul 5 ... ♖e5 6 f7 ♖e6 7 f8 ♖și, în sfârșit, ultimul act al comediei s-a încheiat.

În concluzie, forța unui pion liber apărat constă în faptul că nu poate fi capturat de către regele advers.

c) pionii liberi depărtați.



D66

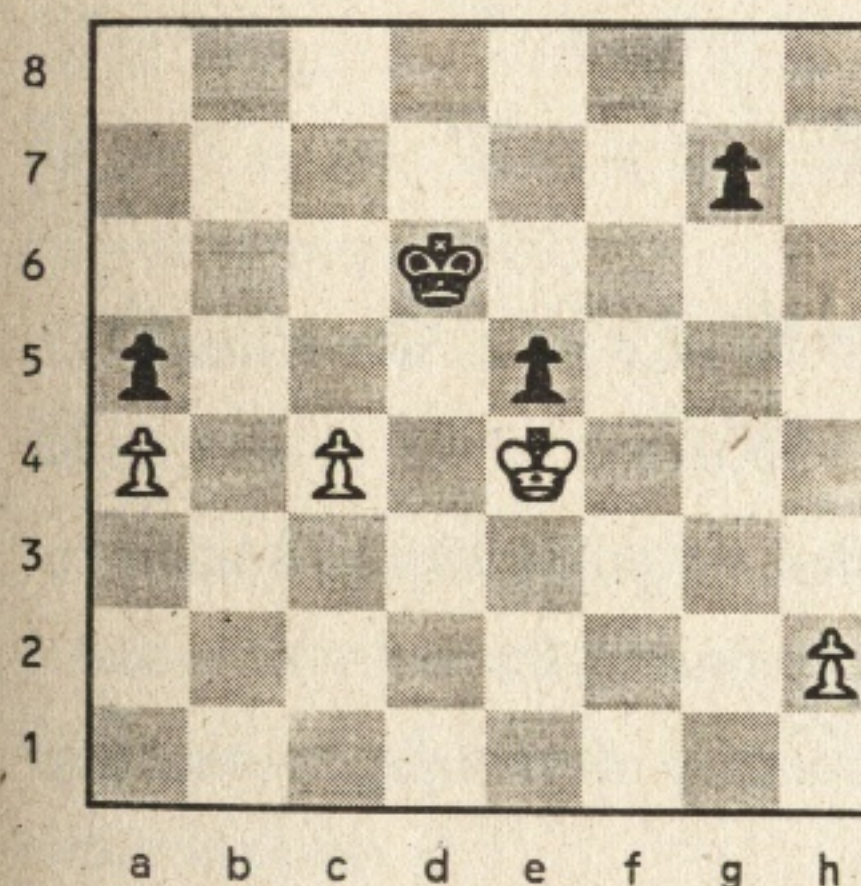
În D66, pionul h este cel mai îndepărtat actor de mijlocul tablei.

Capturarea lui de către regele negru l-ar îndepărta și pe acesta de pionul d5.

1 h5 + ♖h6 2 ♖f5 ♖:h5 3 ♖:f6 și albul câștigă.

Un pion liber depărtat este un atu și, ca orice atu, nu trebuie jucat la rezezeală, ci păstrat pentru momentul potrivit.

În D66, schimbul pionilor a fost numai începutul călătoriei regelui alb și, ca orice călătorie, aceasta trebuie pregătită cu grijă.



D67

În D67, albul are un pion liber la c4. Întărirea lui imediată ar fi o greșeală, deoarece, după 1 c5 +?

* (Nota traducătorilor: În anul 1944 F. Smith a arătat că negrul putea obține remiza cu 1 ... ♖c5 2 ♖:e5 ♖:c4 3 ♖f5 ♖b4 4 ♖g6 ♖:a4 5 ♖:g7 ♖b3 6 h5 a4 etc. Observați cum s-a schimbat rezultatul luptei, datorită regelui alb din g7. Exemplul dat de Nimzovici este corect, dacă în D67 așezăm pionul negru la g6). De exemplu: 1 h4 ♖c5 2 ♖:e5 și albul câștigă.

♖:c5 2 ♖:e5, călătoria spre g7 îi ia prea mult timp. Corect este 1 h4! — mutare cu care albul câștigă după 1 ... g6 2 c5 + ♖:c5 3 ♖:e5 ♖b4 și albul are un tempo în plus.

4 ♖f6 ♖:a4 5 ♖:g6 ♖b3 6 h5 a4 7 h6 etc.*

Regulile care trebuie reținute sunt următoarele:

— Pregătirea călătoriei regelui trebuie făcută minuțios înainte de a schimba sau sacrifica pionul liber depărtat.

— Folosiți-vă de zugzwang, ori de câte ori este posibil.

— Obstacolele ce pot fi întâlnite în timpul călătoriei trebuie anticipate. CA ÎN VIAȚĂ!

— Avansați pionul propriu, dar — în același timp — ademeniți-l și pe al adversarului pentru a-l putea captura mai ușor.

4.7. Reguli pentru avansarea pionilor liberi în final.

Începătorul, de regulă, avansează pionul liber în momentul cel mai nepotrivit. În D63 l-am văzut jucând 1 b6? și permițând o blocare completă.

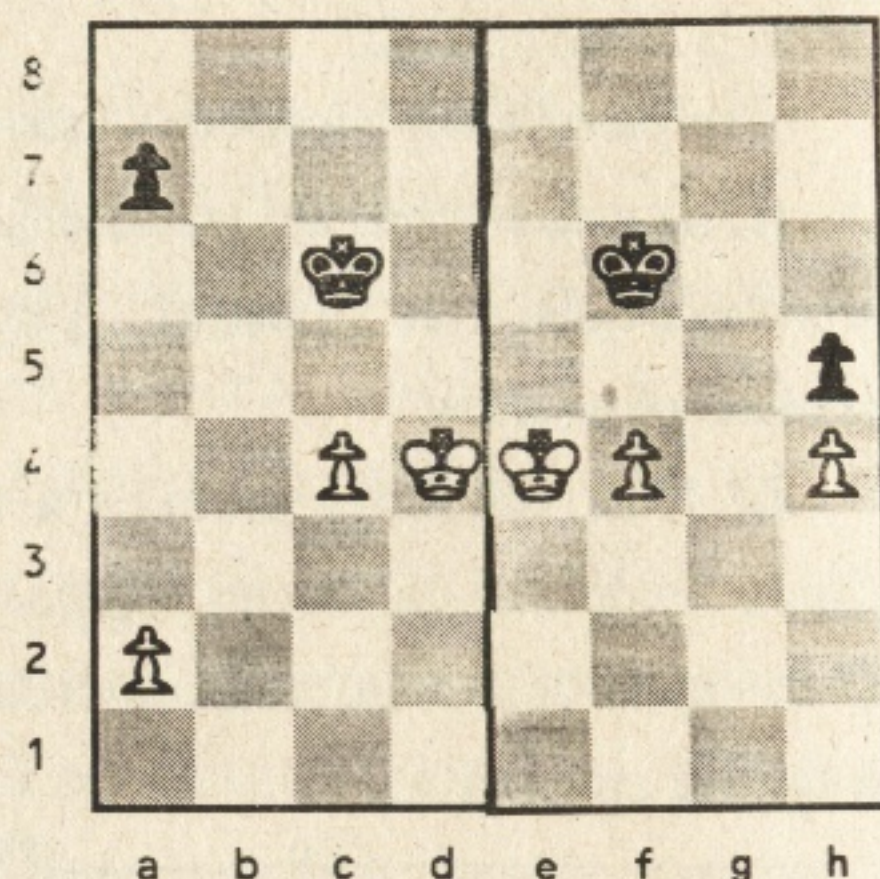
De aceea, este important să precizăm cazurile practice, în care avansarea pionilor este judicioasă.

a) Când înaintarea acestuia îl apropie de obiectivul său: transformarea în damă sau controlul asupra unui câmp important.

Este greșită avansarea pionului, dacă acesta poate fi supus unei blocaje puternice sau dacă va lua sub control câmpuri lipsite de importanță. Este ușor să obții un pion liber, dar este mult mai greu să-i asiguri viitorul.

b) Când pionul avansat eliberează câmpul pentru figura care îl urmează și — mai ales — când îi dă regelui propriu șansa de a ataca un pion inamic.

În D68 (dreapta), albul mută f5, cu scopul de a câștiga spațiu pentru regele său.



D68

1 f5 ♔ f7 2 ♔ e5 ♔ e7 3 f6 ♔ f7
4 ♔ f5 ♔ f8

Albul nu poate câștiga numai cu ajutorul pionului din f6.

5 ♔ g6 și albul câștigă pionul h și partida.

Aici, înaintarea pionului la f6 nu s-a făcut pentru a-l transforma în damă, ci pentru a permite propriului rege să atace la h5.

c) Când pionul se sacrifică pentru a îndepărta regele advers de la locul luptei (ca în D66).

Un alt exemplu:

Alb: ♔g3 pioni a4, h2.

Negru: ♔h5 pion a5.

Pentru a câștiga, albul trebuie să renunțe la pionul din h2. El trebuie să decidă însă când și unde va avea loc sacrificiul.

Nu ar fi avantajos să-l avansăm, deoarece s-ar micșora distanța dintre regele negru și locul luptei 1 h4? ♔g6 2 ♔f4 ♔h5 3 ♔e5 ♔:h4 4 ♔d5 ♔g5 5 ♔c5 ♔f5 6 ♔b5 ♔e6 7 ♔:a5 ♔d7 8 ♔b6 ♔c8 și negrul obține remiză.

Corect este 1 ♔f4 ♔h4 2 ♔e5 ♔h3 3 ♔d5 ♔:h2 4 ♔c5 etc.

Elevul trebuie să țină minte că poate să sacrifice un pion, dacă adversarul va pierde mult timp pentru capturarea lui.

Motivele avansării unui pion nu sunt întotdeauna ușor de recunoscut. În D68 (stânga), partida a continuat astfel:

1 c5 ♔c7 2 ♔d5 ♔d7 3 c6 + ♔c7 4 ♔c5 ♔c8.

Câmpul de rezervă pentru blocadă.

5 ♔d6 ♔d8 6 c7 ♔c8 7 ♔c6.

Prima impresie este că înaintarea n-a fost justificată, iar cazurile a), b) și c) par inaplicabile.

Dar negrul este în zugzwang.

Dacă mută 7 ... a5 plin de energie și speranță, jucăm 8 a3, dovedindu-i că și calmul este o calitate prețioasă! 8 ... a4 9 ♔d6 cu câștig.

Dacă mută 7 ... a6, sperând să nu ajungă în zugzwang, jucăm noi 8 a4 plini de energie și, după 8 ... a5 9 ♔d6, câștigăm.

Ideea a fost următoarea. Regele a fost făcut pat pentru a fi forțat să mute pionul a. Albul a calculat să fie la mutare atunci când se vor termina mutările de pioni pentru a câștiga cu ♔b6 sau ♔d6.

Astfel, pionul c a avansat în interes propriu — cazul a —, deoarece putea câștiga un tempo cu ajutorul colegului său de pe coloana a.

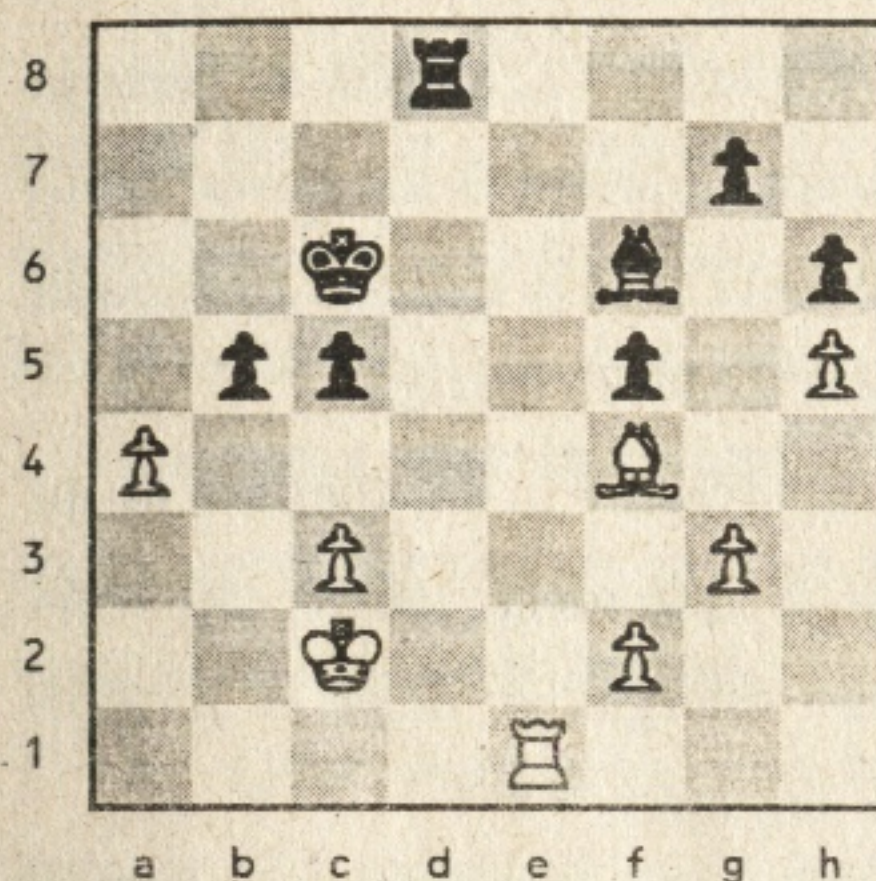
Altfel, poziția regelui alb rămas în urma pionului ar fi făcut ca partida să se încheie remiză.

Înainte de a prezenta ultimele exemple, amintim cititorului că acest capitol trebuie privit ca o introducere în „jocul pozițional”.

4.8. Finaluri și partide ilustrative

Nimzovici-Rubinstein

Breslau 1925



D69

Albul este la mutare și se decide pentru sacrificiul de calitate, care îi permite să atace cu regele pionul izolat al negrului. Am reușit să îmi pun în aplicare acest plan de joc — deși el putea fi răsturnat —, deoarece Rubinstein nu cunoștea principiile de bază ale sistemului meu. Personal, nu cunosc un alt final de partidă în care agitația regelui pentru a realiza un atac frontal să fi fost mai evidentă.

1 ♖e6 + ♔d5 2 ♖:f6 gf6 3 ab5

Se amenință 4 c4 + ♔:c4 5 b6

3 ... c4 4 ♕:h6 ♖h8 5 ♕g7 ♖:h5 6 ♕:f6 ♔c5 7 ♔d2!

Mutările precedente au pregătit drumul albului către pionul f5.

7 ... ♔:b5?

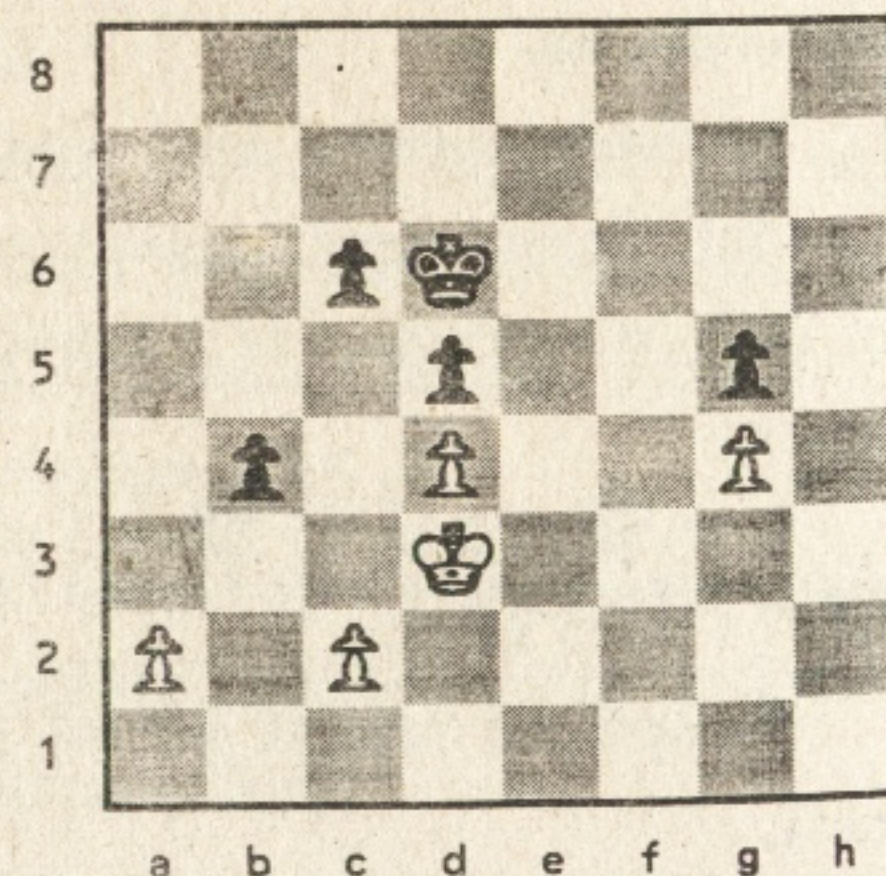
O greșeală. Negrul putea câștiga cu 7 ... ♖h6 8 ♕d4 + ♔:b5 9 ♔e3 ♖e6 + 10 ♔f4? ♖e4 + 11 ♔:f5 ♖:d4. La 10 ♔f3, negrul juca tot 10 ... ♖e4 urmat de pătrunderea regelui spre e1 și de aducerea turnului la d2

8 ♔e3 ♔c5 9 ♔f4! ♔d5 10 f3 cu remiză în câteva mutări, deoarece negrul nu are timp să asedieze pionul din c3 cu regele și cu turnul și să sacrifice calitatea pentru a câștiga. Atacul frontal realizat cu obstinație de regele alb se supune legilor blocației.

În D70 vom analiza o manevră de învăluire a regelui negru.

Hansen-Nimzovici.

Simultan suținut la Randers (Danemarca).



D70

Negrul a jucat 1 ... ♔c7. Regele se îndreaptă spre locul unde albul amenință să-și facă un pion liber, depărtat cu ajutorul mutării c3.

2 c3. (Sau 2 c4 ♔b6 3 cd5 cd5 4 ♔c2 ♔a5! și negrul are tempoul necesar pentru câștig.)

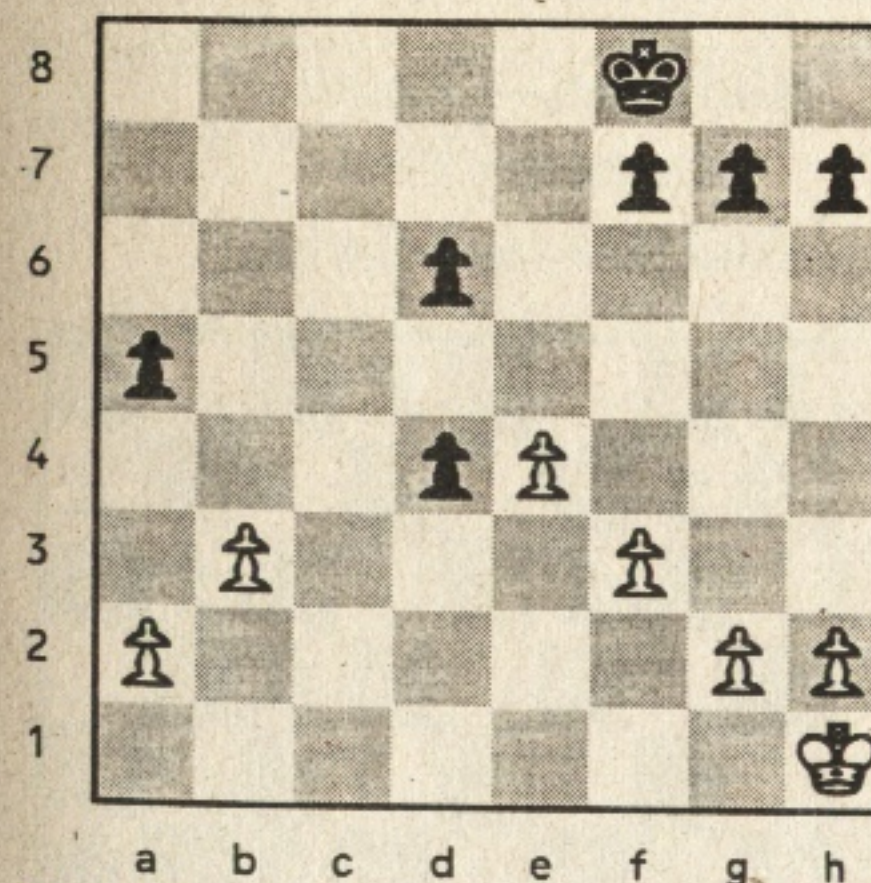
2 ... ♔b6! 3 cb4 ♔b5 4 ♔c3 ♔a4.

Pătrunderea a reușit, în ciuda pierderii temporare a unui pion.

Exemplul nr. 3 ilustrează diversionile care pot fi provocate cu ajutorul unui pion liber îndepărtat.

Tarrasch-Berger

Breslau 1889



D71

Partida am urmărit-o până la mutarea a 36-a, la capitolul despre coloanele deschise — pag. 37. A urmat 37 ♔g1 ♔e7 38 ♔f2 d5 39 e5

Ar fi câștigat simplu și 39 ed5 ♔d6 40 ♔e2 ♔:d5 41 a3 ♔c5 42 ♔d3.

39 ... ♔e6 40 ♔e2.

40 f4? ar fi fost greșită, din cauza 40 ... g5 41 g3 gf4 42 gf4 ♔f5.

40 ... ♔:e5 41 ♔d3 h5 42 a3.

h4 ar fi fost preferabilă.

42 ... h4! O ultimă rază de speranță...

43 b4 ab4 44 ab4 ♔d6 45 ♔:d4 ♔c6 46 b5 +? Albul nu se folosește de arma zugzwangului. Dacă ar fi jucat 46 f4, ar fi forțat o mutare de pion, care l-ar fi ajutat în distrugerea ulterioară a flancului negru.

46 ... ♔:b5 47 ♔:d5 ♔b4!

În acest fel, realizarea îndepărtării regelui advers de locul luptei nu și-a atins scopul, deoarece negrul reușește să cucerească pionii g și h, iar pentru transformarea pionului său, nu are nevoie de prea mult timp. Finalul este instructiv, chiar dacă s-au făcut mai multe greșeli.

A urmat 48 ♔d4 ♔b5 49 ♔e5 ♔c4 50 ♔f4 ♔d4 51 ♔g4 ♔e5?

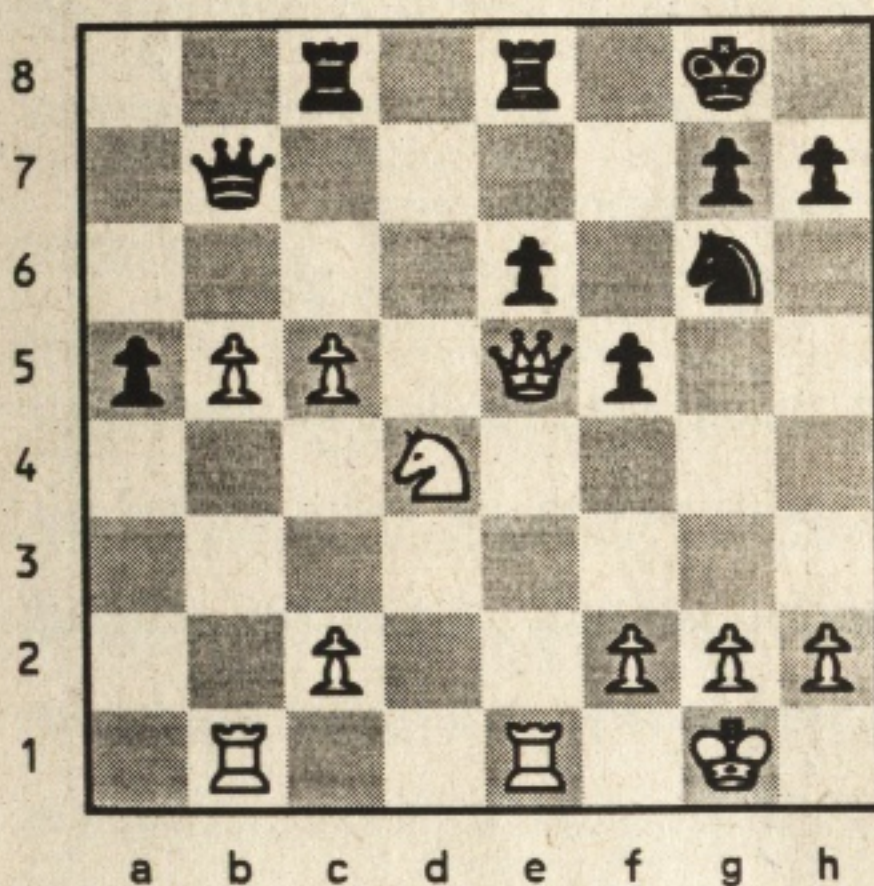
Trebuia jucat 51 ... ♔e3! 52 ♔:h4 ♔f2 53 ♔h3 g5!

52 ♔:h4 ♔f4 53 ♔h5 ♔f5

La 53 ... g6 + câștigă 54 ♔h6!
 54 g3 ♕f6 55 ♔g4 ♕g6 56
 ♕f4 ♕f6 57 ♔e4 ♕e6 58 ♔d4
 ♕d6 59 ♔c4 ♕c6 60 f4 ♕d6 61
 ♕d4 ♕e6 62 ♔c5 ♕e7 63 ♕d5
 ♕d7 64 ♕e5 ♕e7 65 f5 f6 + 66 ♕
 d5 ♕d7 67 h3 ♕e7 68 ♕c6
 ♕e8 69 h4 ♕e7 70 ♕c7 ♕e8
 71 ♕d6 ♕d8 72 ♕e6 ♕e8 73 h5
 ♕f8 74 h6 și negrul a cedat.

Următorul exemplu este ilustrativ
 pentru modul în care trebuie avansați
 pionii liberi uniți.

Nimzovici — Alapin Petersburg 1913



D72

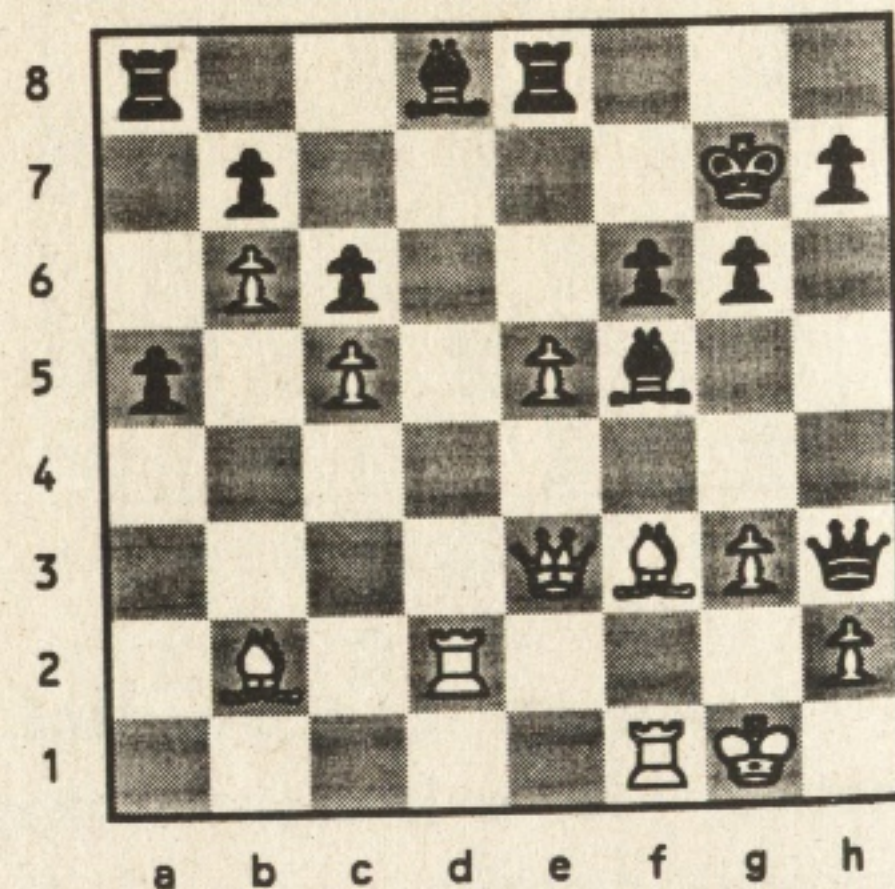
1 c6!
 Altfel se pierde dama sau pionul
 c5
 1 ... ♕b6
 La 1 ... ♕:c6 2 bc6 ♕:b1 3 ♖:b1
 ♕:e5, urma 4 c7 cu câștig
 2 ♕e3
 Albul încearcă să alunge „blo-
 cheurul“ din b6.

2 ... f4
 Se amenință 3 ♕:f5
 3 ♕e4 ♕cd8 4 ♕f3 ♕d6 5 h4!
 ♕c5
 „Blocheurul“ a fost obligat —
 printr-un atac de flanc — să-și
 părăsească postul.
 6 ♕e5
 Consecvent era 6 h5! ♕:h5 7 b6
 6 ... ♕d4
 Varianta principală era 6 ... ♕d2
 7 ♕d3 ♕:c2 8 b6
 7 ♕e2 ♕:h4 8 b6 ♕b4 9 ♖:b4
 ab4 10 b7 ♕c3 11 ♕e4 ♕f5 12 ♕d7
 și negrul cedează.

Al cincilea exemplu ne arată cât
 de violent poate deveni un pion liber.

De regulă, nu-l privim ca pe un
 temperament coleric, însă acest exem-
 plu va fi o surpriză.

Nimzovici — Amator Nürnberg 1904 (albul fără calul din b1)



D73

Albul a jucat 1 g4 ♕:g4 2 ef6 +
 ♕f7.

Pericolul de mat face iluzoriu
 efectul blocaiei.

3 ♕d5 +

Pentru a elibera coloana turnului
 fără pierdere de timp,

3 ... cd5 4 ♕:e8 + ♕:e8 5 f7 +
 ♕f8.

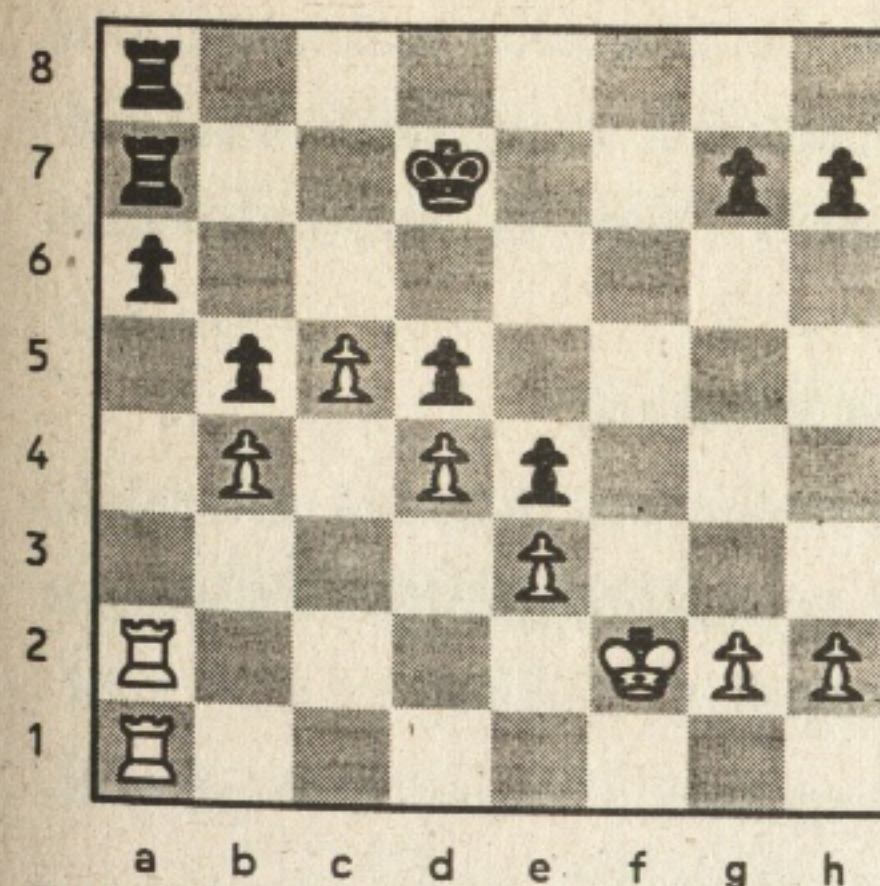
Nici ultima încercare de blocadă
 nu are sorți de izbândă, deoarece
 avansarea pionului a permis intrarea
 în luptă a nebulului din b2.

6 ♕g7 + ♕:g7 7 f8 ♕ mat.

Acest final ilustrează cât de
 ambițios poate să fie un pion liber,
 dacă este bine susținut de celelalte
 piese.

Următorul exemplu este caracte-
 ristic pentru o blocadă elastică. Fiind
 analizat pe larg în lucrarea „Blocada
 în șah“, vom puncta numai ceea ce
 este mai important.

Nimzovici — A. Nielsson Turneul maeștrilor nordici 1924



D74

Albul intenționează să pătrundă
 pe coloana f. El are curajul de a
 rezista impulsului de a ocupa imediat
 această coloană și joacă 1 ♖a5!

Această mutare de blocadă este
 corectă, deoarece turnul își va dovedi
 elasticitatea, reușind să ajungă la timp
 pe coloana f.

1 ... ♕c6 2 ♕g3 ♕b7 3 ♖f1
 ♕c6 4 ♖f5 ♕e7 5 h4 ♖aa7 6 h5
 ♕e6 7 ♖f8.

Turnul a reușit să pătrundă pe
 linia a 8-a. Deși a rămas pe loc, turnul
 din a5 este pregătit să intervină în
 orice moment, fie prin ♖a2, ♖f2
 (dovedindu-și elasticitatea), fie prin
 ♖:a6, dacă turnul apărător va muta.
 Trebuie notată posibilitatea ♖:a6 ca
 fiind o amenințare ce se exercită pe
 câmpul de blocadă.

A urmat:

7 ... g6 8 h6 g5 9 ♖b8 ♕c7 10
 ♖8:b5 ♕:h6 11 ♖a4 ♕g6 12 ♖ba5
 ♕c8 13 ♕g4 h6 14 ♖a2 ♕af7 15
 ♖:a6 și după câteva mutări, negrul a
 cedat.

Acest exemplu a încheiat
 capitolul despre pionii liberi. Știm că
 aceștia trebuie blocați. Despre modul
 în care își fac datoria „blocheurii“,
 vom vedea în partidele următoare.

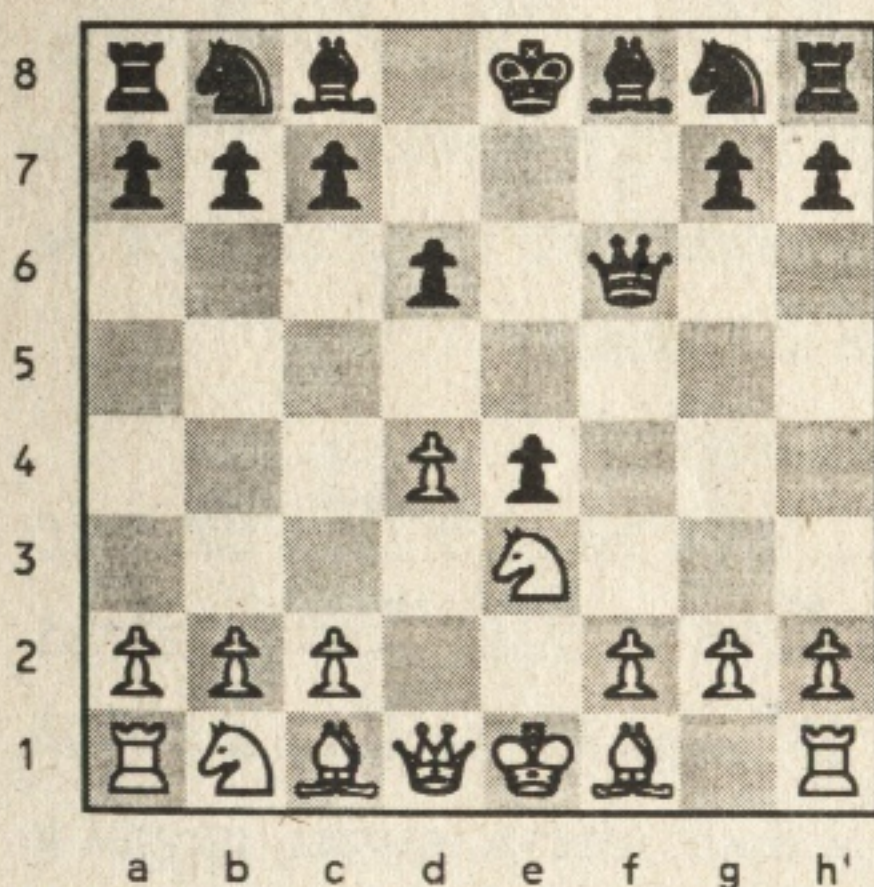
Alb: Nimzovici
Negru: Behting
Riga 1919

1 e4 e5 2 ♘f3 f5.

După părerea lui Behting (la care sunt dispus să mă alătur), această mutare este pe deplin jucabilă. Din câte știu, nu există o răsturnare forțată.

3 ♘:e5 ♙f6 4 d4 d6 5 ♘c4 fe4.

Teoria (adică practica altor mari maestri) recomandă 6 ♘c3 ♙g6 7 f3 însă după 7 ... ef3 8 ♙:f3 ♘f6 9 ♘d3 ♙g4 10 ♙e3 + ♚e7 11 0-0 ♘c6 12 d5 ♘b4 13 ♖f4 ♙d7 14 ♘b6 ab6 15 ♖:b4, jocul este egal.



D75

Se justifică mutarea ♘e3?

6 ♘e3!!

Contra acestei mutări pot fi aduse multe argumente:

1) tradiția care recomandă 6 ♘c3.
2) principiul dezvoltării economice (să nu muți de mai multe ori cu aceeași piesă în deschidere).

3) amenințarea aparent neînsemnată pe care o creează figura bloca-toare.

Și totuși, mutarea 6 ♘e3, corelată cu următoarea manevră a nebunului, este cu adevărat o mutare de maestru.

6 ... c6 7 ♘c4!!

Momentul culminant. Pentru a face rocada, negrul trebuie să împingă d5, oferind calului din e3 un nou obiectiv de atac (punctul d5).

7 ... d5 8 ♘b3 ♚e6

sau 8 ... b5 9 a4 b4 10 c4 etc.

9 c4 ♙f7 10 ♙e2 ♘f6 11 0-0

Nu 11 ♘c3, din cauza ♘b4.

Albul vrea să țină punctul d5 sub presiune maximă.

Să analizăm ceva mai atent rolul calului din e3; corespunde el cerințelor care pot fi pretinse unui „blocheur“?

Da, deoarece:

- 1) realizează o blocadă puternică;
- 2) împiedică apropierea figurilor adverse (pe câmpul g4);
- 3) creează amenințări de pe câmpul pe care se află;

4) este pe deplin elastic, după cum vom vedea în continuare.

Pe scurt, este un „blocheur“ ideal.

11 ... ♚b4! 12 ♘d2 ♘:d2 13 ♘:d2 0-0 14 f4.

Pentru a împinge f5 și a alunga nebunul de la apărarea câmpului d5,

14 ... dc4 15 ♘d:c4 ♙e7 16 f5 ♚d5.

Negrul nu renunță la acest câmp.

17 ♘:d5 cd5 18 ♘e3.

Nici n-a dispărut bine „blocheurul“ și locul i-a fost luat de un alt cal. Nici moartea nu a învins elasticitatea acestui „blocheur“.

18 ... ♙d7 19 ♘:d5!

Acest sacrificiu decisiv concretizează toate amenințările „blocheurului“.

19 ... ♘:d5 20 ♙:e4 ♖d8 21 f6!

Poanta combinației, și o nouă ilustrare a tendinței pionului de a înainta (doar pionul f5 este un candidat).

21 ... gf6

La 21 ... ♘c6 22 f7 + ♙h8 23 ♘:d5 ♙:d5? 24 f8 ♙ + urmat de ♙:d5. La 22 ... ♙f8 atunci 23 ♘:d5 ♙:d5 24 ♙:h7 și albul câștigă.

22 ♖f5 ♙h8 23 ♖:d5 ♖e8

La 23 ... ♙e8, albul câștigă cu 24 ♘c2! un turn.

24 ♖:d7 ♖:e4 25 ♖d8 + ♙g7 26 ♖g8 + ♙h6 27 ♖f1 și negrul a cedat.

În încheiere (altfel tendința pionului liber spre înaintare devine periculoasă și pentru cartea noastră), o ultimă partidă pe această temă.

Alb: Nimzovici
Negru: Freimann
Vilnius 1912

1 e4 e6 2 d4 d5 3 e5 c5 4 ♘f3 cd4

Probabil că este mai bine 4 ...

♙b6

5 ♘:d4 ♘c6 6 ♘:c6 bc6 7 ♘d3

♙c7 8 ♘f4 g5.

Această mutare, nu tocmai solidă, duce la un joc interesant.

9 ♘g3 ♘g7 10 ♙e2 ♘e7 11

0-0 h5 12 h3 ♘f5 13 ♘h2.

Evident era rău 13 ♘:f5 ef5 14 e6, din cauza 14 ... f4 15 ef7 + ♙:f7 etc.

13 ... g4

Poanta atacului început cu 8 ... g5

14 ♖e1.

La 14 hg4 hg4 15 ♙:g4 ar fi urmat 15 ... ♖:h2 16 ♙:h2 ♚:e5 + și ♚:b2.

14 ... ♔f8 14 ♘c3!

Calul se îndreaptă spre f4.

15 ... ♔e7 16 ♙:f5 ef5 17 ♔e3
♚h6 18 ♘e2 c5 19 ♘f4!

Înainte de toate, acest cal este „blocheurul“ pionului f5 și a întregii mase de pioni care se „bazează“ pe el. În același timp, îngreunează blocarea de către adversar a propriului pion din e5 și îi sprijină înaintarea.

19 ... d4 20 ♔d3 ♔d7 21 ♔c4
♔c6 22 hg4!

O pregătire necesară pentru manevra ♘f4-d3. Dacă jucam imediat 22 ♘d3, ar fi urmat 22 ... gh3 23 ♔:c5 + ♔:c5 24 ♘:c5 ♚g6 25 g3 și albul stă rău.

22 ... ♚a6 23 ♔d5!! ♔:d5

Foarte interesantă era continuarea 23 ... hg4 24 e6 ♔:d5 25 e7+ ♔e8 26 ♘:d5 urmată de ♚c7 +.

24 ♘:d5 ♚c4.

La 24 ... hg4 din nou e6, cu câștigarea calității.

25 ♘f6 hg4 26 ♙f4 ♚g6 27 ♘d7+ și albul a câștigat pionul c și după 20 de mutări și partida.

Să recapitulăm rolul jucat de calul din f4, susținut de nebunul din h2. Paraliza nebunul din g7 și turnul din h6. Crea amenințări esențiale pe câmpurile d5 și e6. Era „elastic“ părăsind cu succes câmpul de blocadă și lăsând un înlocuitor de nădejde (nebunul din h2 ajuns pe f4).

4.9. Schemă recapitulativă

1) Cum se formează un pion liber?

Dintr-o majoritate de pioni. Regula „candidatului“.

2) De ce este necesar să blocăm un pion liber?

- a) Pentru că amenință în mod constant să avanseze (uneori, chiar cu prețul vieții) și supravegherea de la distanță nu este suficientă.
- b) Deoarece câmpurile de blocadă sunt protejate de atacurile frontale și tind să devină câmpuri slabe pentru adversar.
- c) Pentru că „blocheurul“ poate paraliza acțiunea multor piese adverse.

3) Ce calități trebuie să aibă „blocheurul“?

- a) să realizeze efectiv blocada;
- b) să amenințe poziția adversă de pe câmpul de blocadă;
- c) să-și păstreze elasticitatea.

4) Cum crește efectul blocadei și elasticitatea „blocheurului“?

Blocada poate fi întărită cu ajutorul figurilor rămase în urmă, iar elasticitatea crește automat prin întărirea blocadei. Oricum, pionul liber nu poate fi lăsat să avanseze prea mult.

5) Cum se explică eficiența blocadei?

În majoritatea cazurilor, câmpurile de blocadă sunt puncte strategice importante în poziția adversarului.

6) Ce forme ia jocul împotriva „blocheurului“?

- a) alungarea sau distrugerea „blocheurului“;
- b) schimbarea lui cu unul mai „accesibil“.

7) De ce „opozitia” este un concept învechit?

Deoarece judecă situația după aspecte exterioare.
Manevra noastră se compune din trei timpi:

- a) atacul frontal;
- b) retragerea inamicului;
- c) pătrunderea.

8) Ce tipuri de pioni liberi cunoaștem?

- a) pionii uniți (înaintarea comună; „plombarea”);
- b) pionul liber apărat;
- c) pionul liber depărtat (cum se îndepărtează regele advers și cum se pregătește călătoria propriului rege).

9) Care sunt motivele înaintării pionului liber?

- a) pentru a se transforma (în damă) sau pentru a proteja un câmp important;
- b) pentru a elibera un câmp pentru figura care îl urmează (de obicei, regele);
- c) pentru a îndepărta regele advers de la locul luptei (distanța dintre pionul sacrificat și figura adversă va fi cât mai mare).

5. Schimbul.

Un scurt capitol care dorește să aprofundeze
câteva din motivele schimbului în jocul de mijloc.

5.1. Recapitulare.

Pentru a arăta, celui care studiază șahul, pericolul ce-l pândește din umbră, dacă își schimbă piesele fără discernământ, ne propunem să enumerăm, în continuare, cazurile în care schimbul este indicat (este bine să evitați schimbul, dacă nu se încadrează în aceste cazuri).

Pentru un maestru, procesul schimbului decurge aproape automat. El va domina o coloană sau va lua în stăpânire un câmp strategic și ocazia unui schimb va cădea în mâna lui, întocmai ca un fruct copt (vezi partida Thomas-Alehin Baden Baden 1925 pag. 23)

În capitolul 1. am analizat motivele schimbului în deschiderea partidei (vezi 1.3).

— schimbul cu câștig de tempo;

— schimbul care urmărește lichidarea tensiunii în centru, pentru a evita retragerea sau a preîntâmpina mutări de apărare, care ar conduce la pierderea de tempouri (simplificarea poziției, urmat de continuarea dezvoltării).

Aceste cazuri trebuie privite ca niște „combinații” de tempo, pentru că, de fapt, problema timpului, a ritmului, joacă rolul esențial în cazul fiecărui schimb (este suficient să amintim schimbul unei figuri nou dezvoltate pentru una care deja a „mâncat” câteva tempouri.).

5.2. Motivele schimbului în jocul de mijloc.

În această parte a jocului, putem schimba piesele și din alte motive:

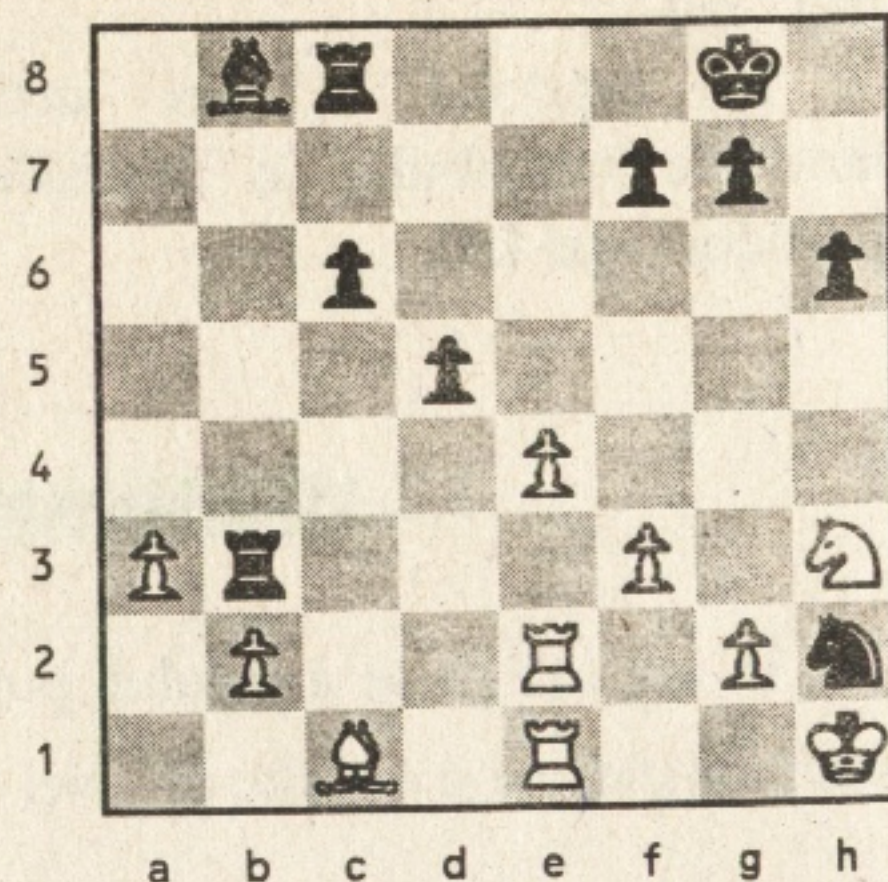
- a) Pentru a deschide sau a ocupa o coloană fără pierdere de timp (vezi D76).

Un apărător poate apăra o zonă a tablei — de exemplu, linia a 7-a — sau poate lupta împotriva apropierii figurilor adverse —, un cal aflat la f6 protejează întreaga aripă a regelui, prevenind, de exemplu, pătrunderea damei la h5.

Un „blocheur” dispus în centru (Alb: ♘d4 pioni e3 f2 g2 h2 Negru ♙d7 pioni d5 f7 g7 h7) controlează un spațiu însemnat și poate fi considerat — într-un sens mai larg — un apărător.

Apare deci regula distrugerii oricărei figuri apărătoare (într-un sens restrâns sau mai larg al acestei noțiuni).

În diagrama 77, în care albul câștigă printr-o serie de schimburi, sunt exemplificate ambele motive.



D77

Se observă, cu ușurință, că, în această poziție, există un cal rătăcit pe h2, apărat de nebunul din b8.

Albul joacă 1ed5.

Un schimb care deschide coloana e fără pierdere de timp — vezi (a)

1... cd5 2 ♖e8+.

Distrugerea figuri apărătoare — vezi (b).

2... ♜:e8 3 ♖:e8 + ♔h7 4 ♖:b8.

Din nou, distrugerea figuri apărătoare — vezi (b)

4... ♜:b8 5 ♔:h2 și albul câștigă.

c) Pentru a nu pierde timp cu retragerea.

Acest schimb este realizat, în special, când una din figurile noastre este atacată. Dacă avem de ales între a ne retrage și a pierde timp sau a o schimba pe o figură adversă, vom alege ultima alternativă, mai ales dacă timpul economisit în acest mod poate fi utilizat judicios. Problema timpoului este prezentă într-o formă sau alta.

Să dăm un exemplu simplu:

Alb: ♔b1, ♖b3, ♘d2 pion f3.

Negru: ♔h8 ♙f6 ♘b6 pioni a7, a5

1 ♘e4 a4.

Un contraatac.

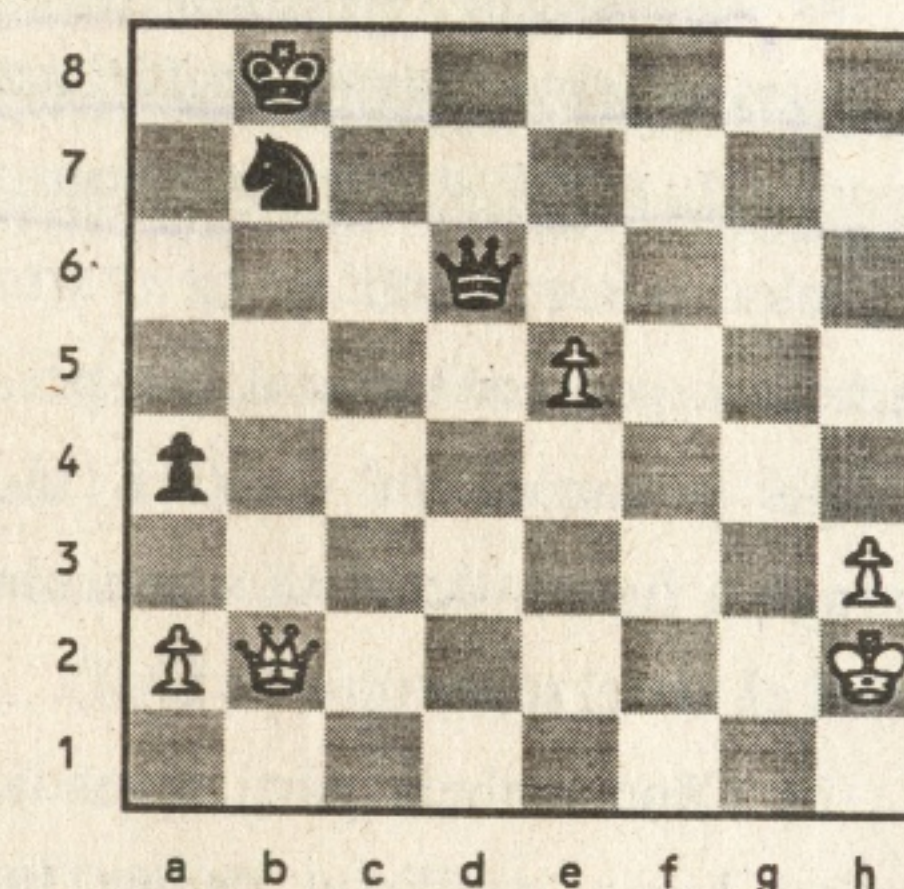
2 ♜:b6.

Schimbul cu câștig de tempo.

2... ab6 3 ♘:f6 și albul câștigă.

Dacă este atacată o figură grea, poate rezulta următoarea subvariantă.

c1) Figura atacată caută să își „vândă cât mai scump pielea” (vezi D78).



D78

Să admitem că negrul joacă 1... a3, propunând schimbul damelor. Albul este de acord, dama din b2 este condamnată la moarte și dorința ei de a-și vinde cât mai scump pielea este de înțeles.

2. ♔:b7 + ♔:b7 3 ed6

Ciudat este că, pentru începători, un asemenea schimb — să-i zicem comercial — este mai greu de înțeles, ei preferând de multe ori un sacrificiu eroic. Între noi fie vorba, mutarea

♔:b7 nici nu este un sacrificiu ci, în cel mai rău caz, un sacrificiu temporar, care pare să nu fie conform

cu principiile începătorului privitoare la aceste activități (prima lui grijă fiind să câștige materialul adversarului).

5.3. Când și unde are loc schimbul

a) În primul rând, trebuie să precizăm că simplificarea poziției este favorabilă părții aflate în avantaj.

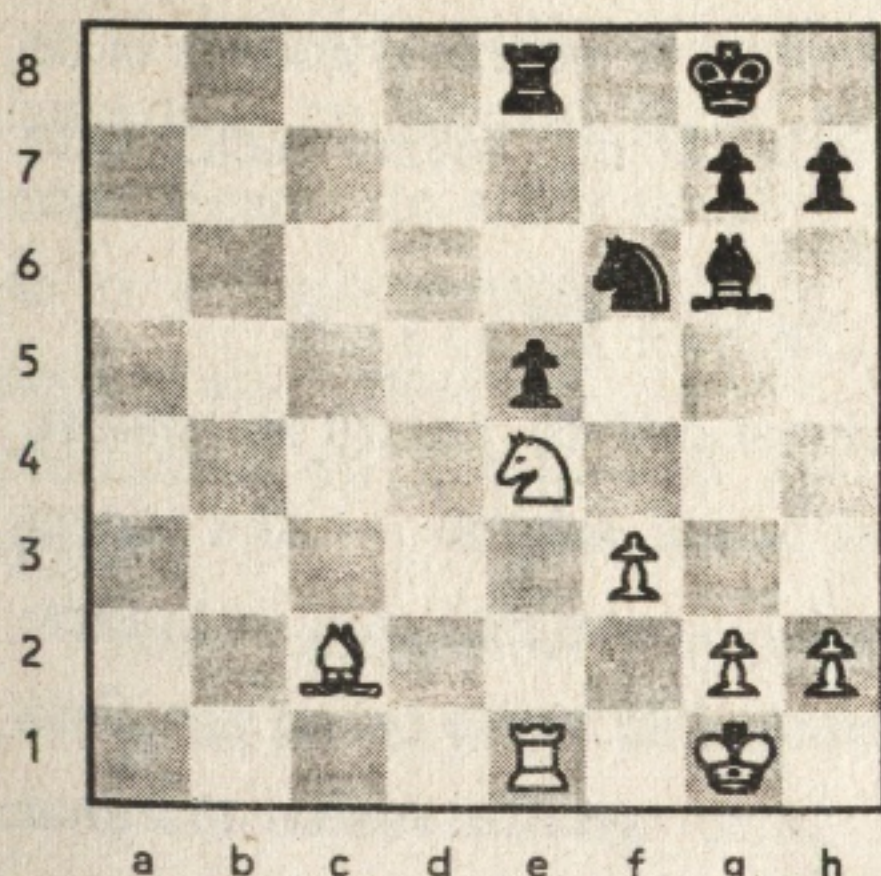
Schimbul poate fi utilizat ca o armă pentru a goni adversarul de pe o poziție puternică (el preferă să-și retragă o figură, decât să o schimbe, știind că astfel se apropie de final).

b) Când ambele părți revendică același lucru, conflictul devine inevitabil și se manifestă sub forma unor schimburi (de exemplu, în lupta pentru un câmp — vezi D79).

Punctul cheie este câmpul e4, pe care albul îl întărește, iar negrul caută să scape de grijile pe care i le produc figurile aflate aici. Până la urmă, pe acest câmp se va produce un adevărat măcel.

c) Dacă unul dintre jucători încearcă să avanseze pe o coloană deschisă, adversarul va căuta să îi schimbe figurile. Pentru că nu poate permite să-i fie invadată poziția, el încearcă să obțină o slăbire a presiunii adverse, prin schimbul figurilor.

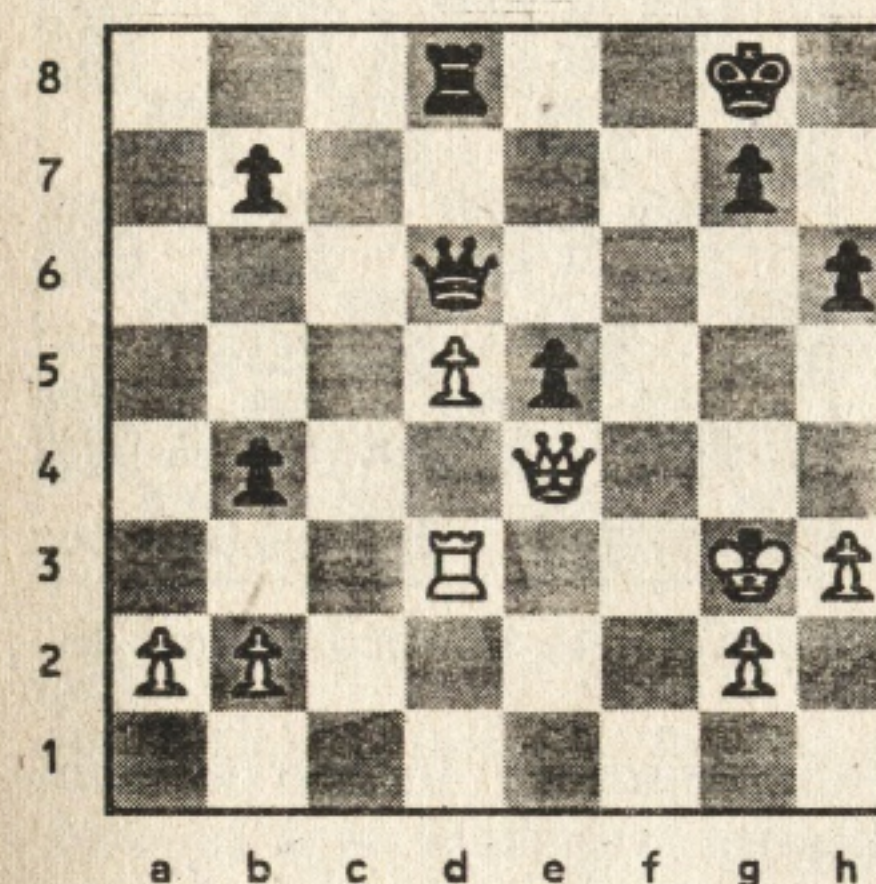
d) Câmpurile slabe, la fel ca și pionii slabi, au tendința de a se schimba reciproc (schimbul de prizonieri).



D79

Să analizăm următorul final (D80)

Bernstein — Perlis
1909



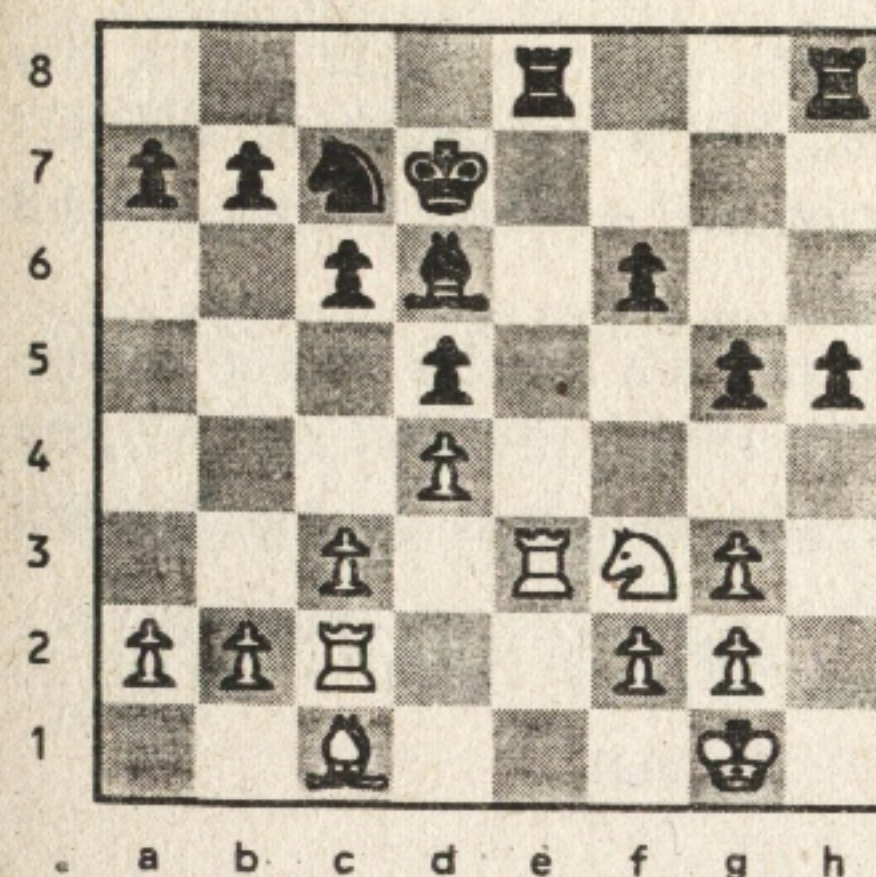
D80

31... ♖a8 32 ♜b3 ♜:a2 33 ♜:b4.

5.4. Exemple ilustrative

Înceiem capitolul, cu două finaluri instructive.

Rosselli — Rubinstein.
Baden Baden 1925



D81

Pionii slabi din a2 și b4 au fost distruși reciproc, lucru care se va întâmpla și cu pionii d5 și b7.

33... ♜a5 34 ♜:b7 ♜:d5 35 ♜b8 + !

Simpla utilizare a coloanei b duce la schimbul dorit.

35... ♜:b8 36 ♜:d5 + ♜h8?

Dr. Lasker a precizat corect că regele negru trebuie să se apropie de câmpul f6.

37. b3 și Bernstein a câștigat, datorită pionului liber b, un final pe care l-a condus într-un mod strălucit și la care ne vom întoarce.

21... ♜:e3

Pentru a nu permite ♜ce2 și pentru că nu are o mutare mai bună,

22 ♜:e3 ♜e8 23 ♜e2 ♜g7 24 ♜d2 ♜f5! 25 ♜e1 c5 26 dc5 ♜:c5.

Acum, câmpul d4 a ajuns în centrul evenimentelor și lupta se va da pentru el.

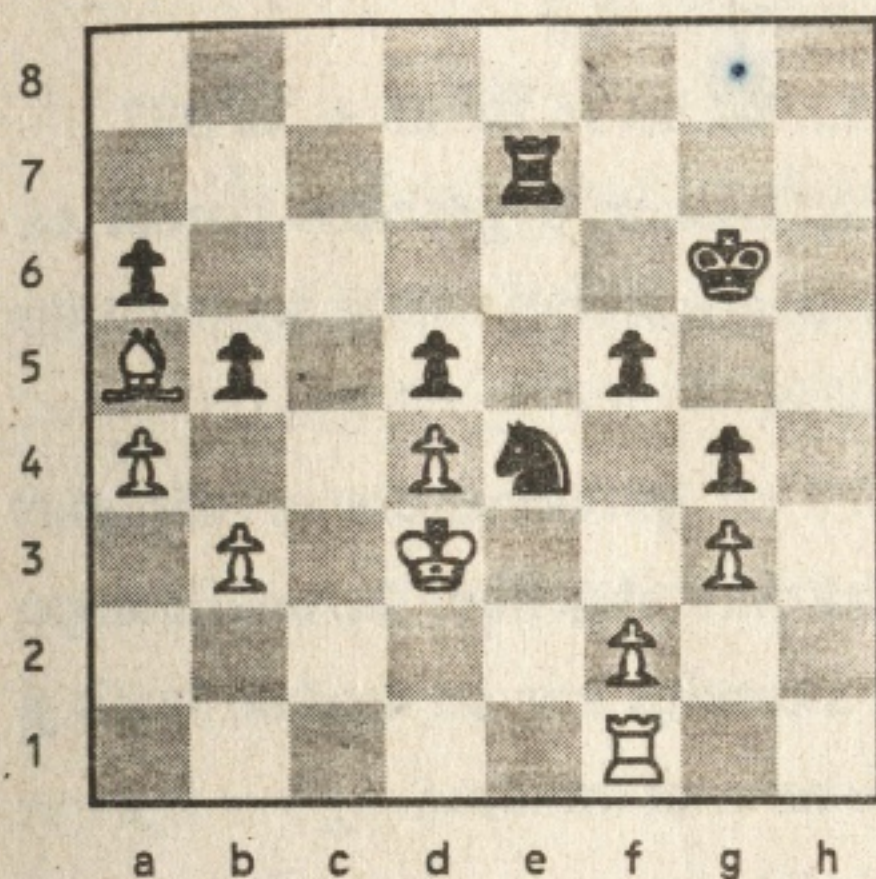
27 ♜f1 h4 28 gh4 g4 29 ♜d4! ♜:d4 30 cd4

Vezi comentariul precedent.

30... ♜:h4 31 ♜c3 ♜h1 + 32 ♜e2 ♜h2 33 ♜g1 ♜h4 34 g3 ♜f5

35 b3 ♖e6 36 ♘b2 a6 37 ♘c3 ♙d6
38 ♖e3 ♜e4 39 ♖e1.

În continuare, Rubinstein a căutat, fără succes, să pătrundă pe coloana c. După mutare a 55-a a albului, poziția era următoarea (vezi D.82).



D82

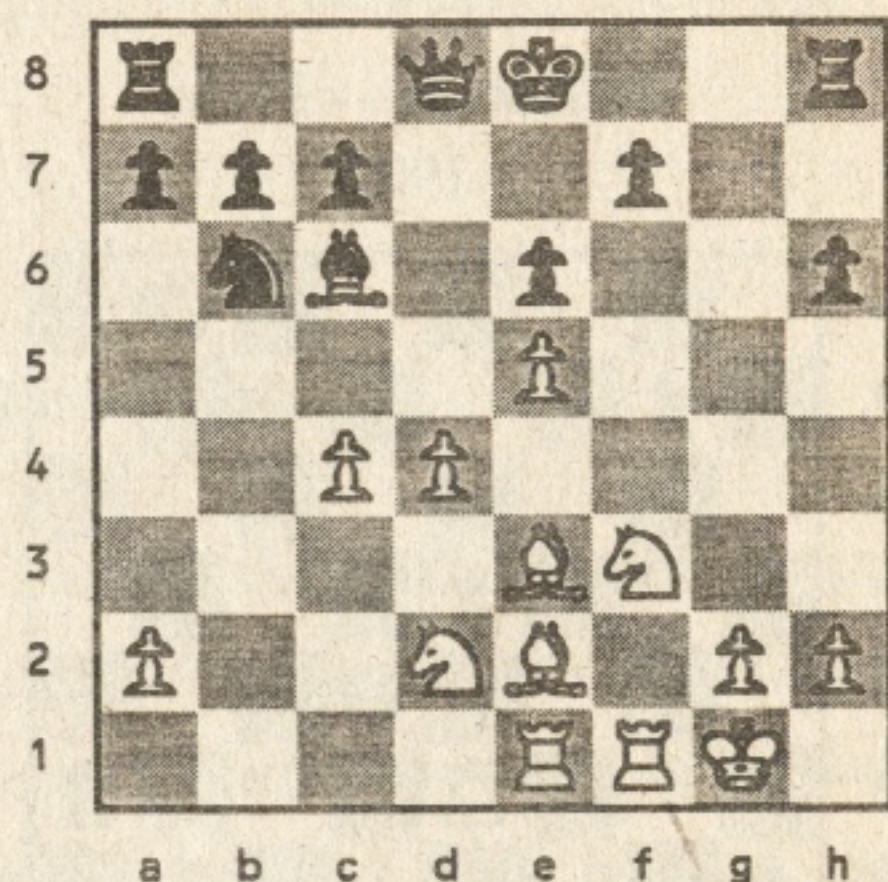
A urmat străpungerea decisivă 55... f4 56 gf4 ♜h7 57 ♘d2 ♙:d2 distruge apărătorul pionilor f2 și f4.

58 ♖:d2 ♜h3 59 f3 gf3 60 ♜f2 ♙f5 61 ♖e3 ♙g4 62 b4.

Dacă 62 f5, atunci 62... ♖:f5 63 ♜:f3+ ♜:f3 64 ♖:f3 ba4 65 ba4 a5, urmată de manevra de învăluire a regelui alb.

62... ♜h1 63 f5 ♜e1 + 64 ♖d3 ♜e4 și albul cedează. După acest final clasic de turnuri, să analizăm o partidă de cafea, în care am dat dama pentru un cal.

Nimzovici — Druwa
Riga 1919.



D83

Albul riscă și începe străpungerea. 1. d5

A urmat

1... ed5

mai solid era 1... ♙:d5

2 e6 fe6.

Corect era 2... 0-0.

3 ♘e5

Sacrificiul pionului e5 a avut drept scop eliberarea câmpului e5 pentru cal.

3... ♙:c4 4 ♘h5 + ♖e7 5 ♘:c6 +

Cine, urmărind regele advers, mai are timp să se gândească la schimb? 5... bc6 6 ♜f7 + ♙d6 7 ♘:c4 + dc4 8 ♜d1 +

Acum s-a înțeles cauza schimbului pe c6 —, nebunul era o figură apărătoare, care ar fi putut para șahul pe d5.

8... ♖e5 9 ♘f4 + ♖e4 10 ♘f3 + !! și mat.

6. Strategia finalurilor.

6.1. Introducere și generalități.

Este un fenomen binecunoscut că același jucător amator, care se descurcă destul de bine în jocul de mijloc, devine complet neajutorat, în final. Această diferență în joc nu există la jucătorii buni. Este normal ca, la început, să se acumuleze experiență în deschidere și în jocul de mijloc, dar această lipsă trebuie să fie eliminată cât mai repede cu putință.

Dacă vreți să studiați șahul, fiți convinși că finalul nu reprezintă doar o plictisitoare încheiere a complicatului joc de mijloc.

Din contră, finalul este acea parte a jocului în care trebuie concretizate sistematic avantajele create în jocul de mijloc. Realizarea acestor avantaje, materiale sau poziționale, nu este de loc o afacere secundară, jucătorul având nevoie să-și pună în valoare cunoștințele acumulate și calitățile de artist.

Finalul, la fel ca și jocul de mijloc, poate fi descompus în mai multe elemente strategice, care-l ajută pe jucător în munca sa. Pentru a înțelege ce se întâmplă pe tabla de joc și a prețui cum se cuvine finalul, să facem cunoștință cu aceste elemente. Ele sunt: pionul liber (analizat deja în detaliu, vezi cap. 4).

Centralizarea figurilor și, în primul rând, a regelui.

Agresivitatea turnului: activizarea figurilor, în general.

Regruparea figurilor izolate.

Atacul grupat împotriva slăbiciunilor adverse.

6.2. Centralizarea:

a) a regelui b) a pieselor minore c) a damei.

a) Marea mobilitate a regelui este

o caracteristică de bază a strategiei finalurilor de partidă. În jocul de mijloc, regele este un simplu figurant, în final, el devine actorul principal. De aceea, trebuie adus aproape de locul luptei. Aceasta se realizează prin centralizarea lui. În consecință, apare următoarea regulă: la trecerea în final, trebuie începută deplasarea regelui spre centrul tablei. De acolo, acesta poate — după necesități — să atace pe un flanc sau pe celălalt.

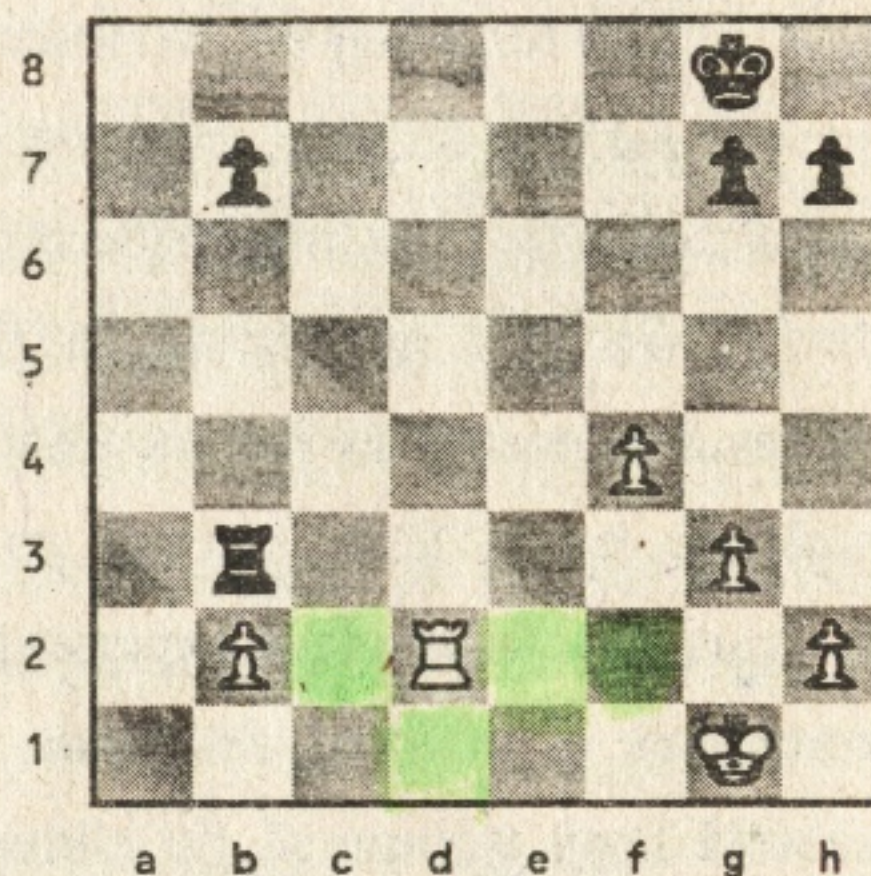
Un exemplu schematic:

Alb: ♔g1.

Negru: ♚e6

Albul joacă 1 ♔f2, avansând spre centru și, în același timp, protejând liniile 1 și a 2-a de invazia turnului inamic.

Un nou exemplu: D84.



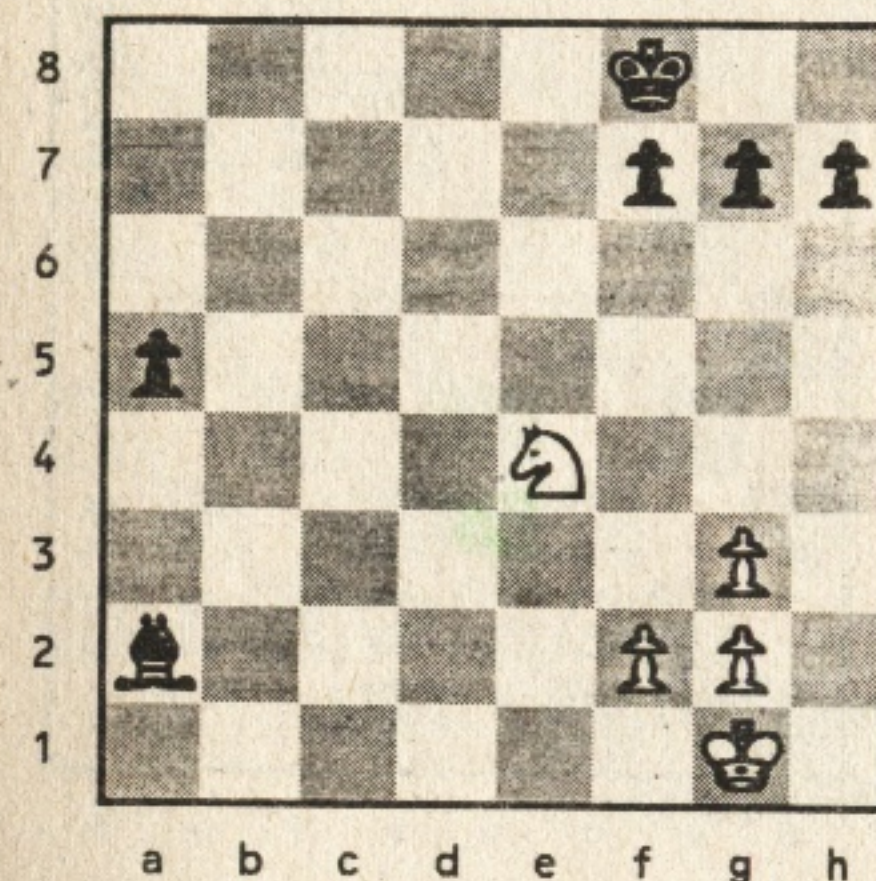
D84

La început, albul joacă ♔f2 și ♔e2. Apoi, se îndreaptă spre flancul damei cu ♔d1 și ♔c2, pentru a apăra pionul din b2 și a-și activa turnul (de ex. ♖d7).

Al treilea exemplu: D85

Rubinstein — Nimzovici

Karlsbad 1907



D85

Lupta regilor pentru câmpurile centrale.

Aici, albul a jucat 33 ♖c3, pentru că încercarea imediată a regelui de a se centraliza se „răstoarnă” prin ♚d5. De ex.: 33 ♔f1 ♚c4 + 34 ♔e1 ♚d5 și negrul forțează schimbul figurilor sau câștigă încă un pion. 33... ♚c4 34 f4 ♔e7 35 ♔f2 ♔d6 36 ♔e3 ♔c5.

Albul nu a reușit să ocupe câmpul d4. Dacă ar fi avut un tempo în plus și reușea să-și aducă regele la d4 (cu regele negru la d6), câștigul s-ar fi obținut mult mai greu.

Acum, jocul merge de la sine.

37 g4 ♔b4.

Poziția centrală ♔c5 trebuie privită ca un punct de pornire a atacului pe flanc, acesta justificând centralizarea.

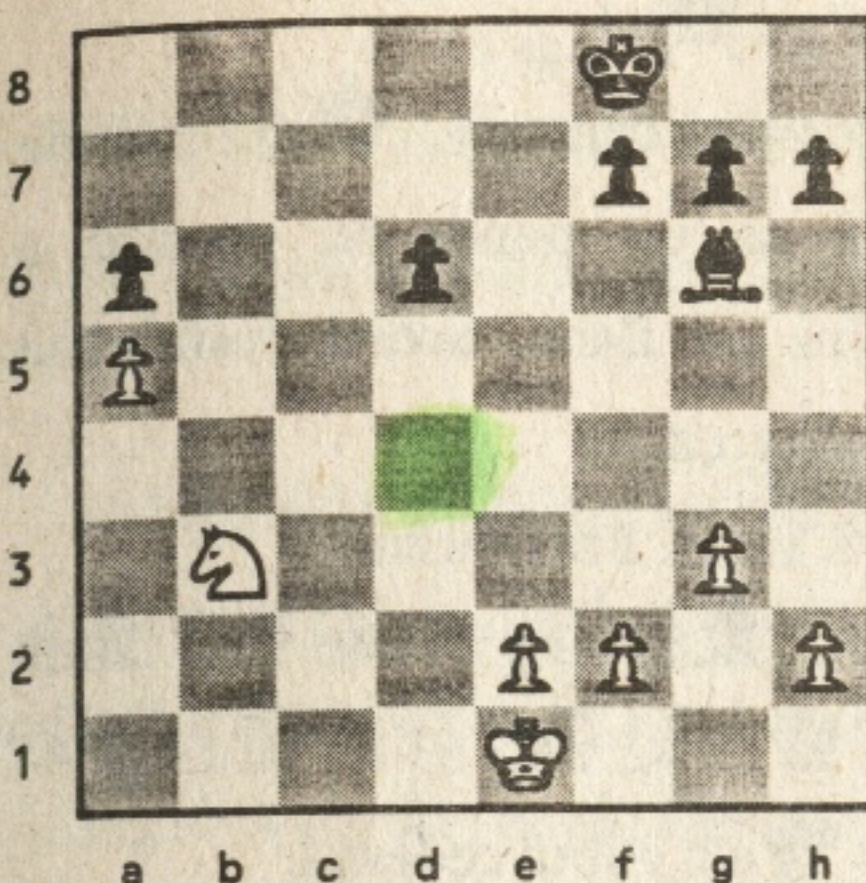
38 ♔d4. Prea târziu!

38... ♚b3 39 g5 a4 40 ♖b1 ♚e6 41 g3 ♔b3 42 ♖c3 a3 43 ♔d3 g6 44 ♔d4 ♔c2! Albul cedează.

În acest exemplu, am putut urmări centralizarea regelui dintr-un alt unghi. Am văzut că scopul nu este doar acela de a-i mări regelui propriu libertatea de mișcare, ci și acela de a restrânge mobilitatea regelui advers. De aceea, el luptă pentru câmpurile centrale, ca și cum soarta întregului regat depinde de aceasta. Elevul nu trebuie să uite să-și aducă regele cât mai aproape de centru, pentru binele lui și pentru limitarea libertății de acțiune a regelui advers.

b) Centralizarea nu trebuie privită ca un privilegiu regal. Și celelalte figuri au aceeași tendință.

Să exemplificăm:

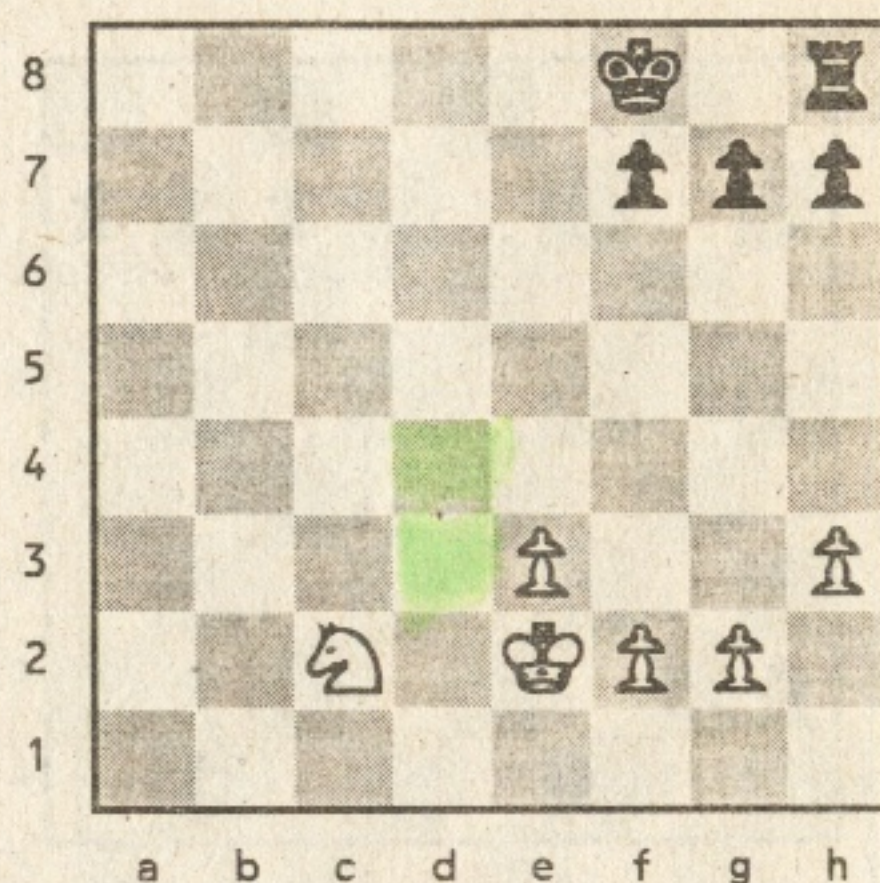


D86

În diagrama 86, albul poate juca atât ♔d2, ♔c3, ♔d4, cât și ♞d4, urmat de e3.

Ca și în exemplul precedent, centralizarea calului are un dublu scop. De aici, ține sub observație ambele flancuri și, tot de aici, împiedică deplasarea regelui negru la d5 prin e6. În cazul în care adversarul ar avea un turn, acest cal centralizat ar forma un zid de protecție pentru regele său, care — sub acoperirea lui — ar ocupa, de asemenea, o poziție centralizată.

Dr. Tartakower, spiritualul autor al lucrării „Die hypermoderne Schachpartie“, ar fi numit această formație, *o insulă de piese*.



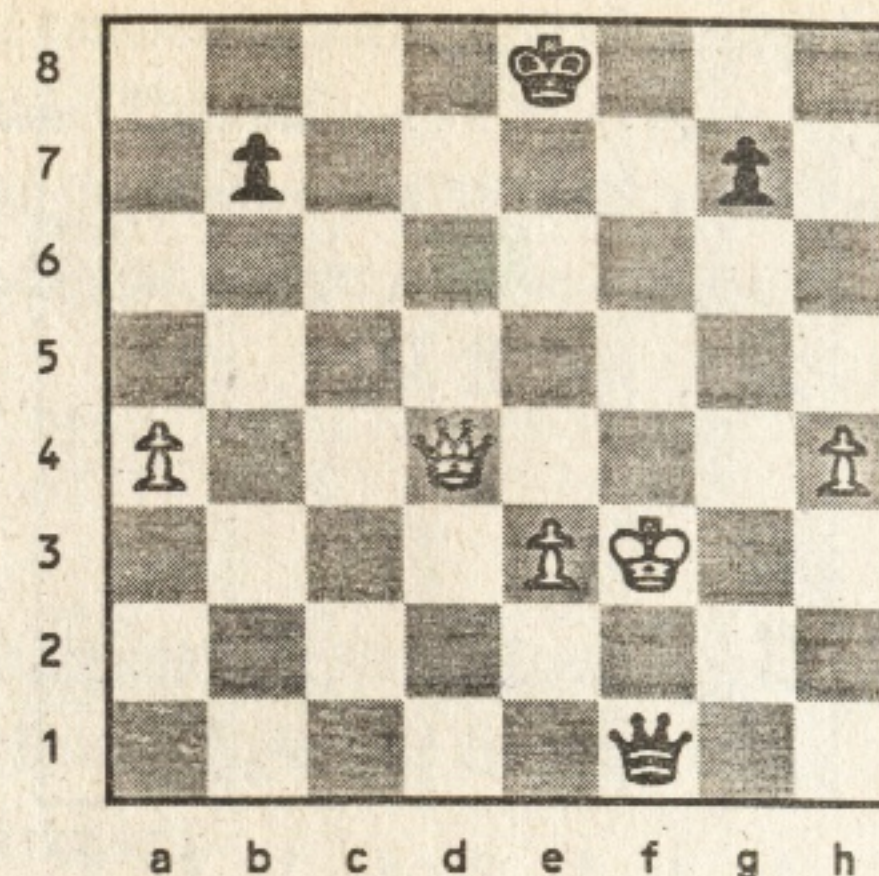
D87

În D87, albul joacă 1 ♞d4, urmat de ♔d3, și își formează *o insulă de piese* — rege, cal, pion.

c) Dovada cea mai impresionantă a importanței centralizării este dată de faptul că însăși dama încearcă să ajungă pe o poziție centrală, deși ea are suficientă forță și la marginea tablei.

Poziția ideală ar fi cu o damă plasată central, protejată de un pion și apărând la rândul ei alți pioni. Într-o astfel de poziție, regele și-ar putea asuma lungi călătorii, în teritoriul inamic. În D88, el va încerca să ajungă la

b6 sau g6, obținând atacarea frontală a unui pion izolat. După o lungă călătorie, el va ajunge pe unul din acele câmpuri și albul, în sfârșit, va câștiga (compară cu D93).



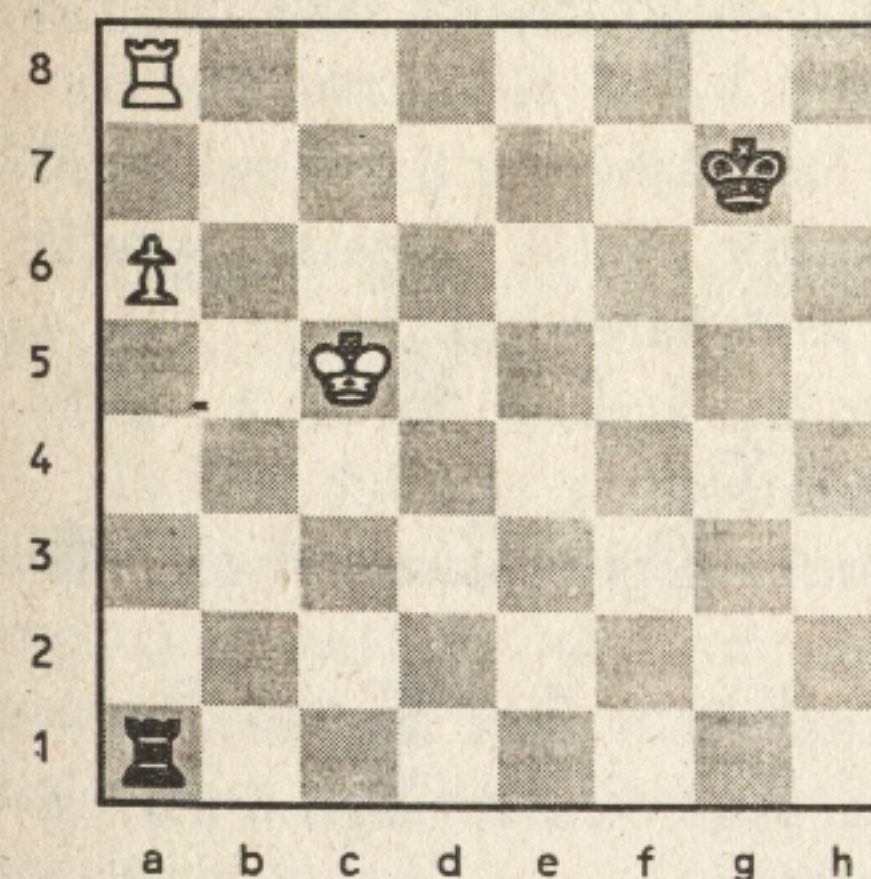
D88

6.2.2. Cum reușește regele să se protejeze de furtuni.

Adăpostul. Construirea podului.

Pentru a se proteja împotriva diverselor pericole care îl pot amenința în timpul călătoriei, regele trebuie să-și asigure un *adăpost*. Un astfel de refugiu îl va ajuta, în cazul apariției unei furtuni.

Să analizăm poziția din D89.



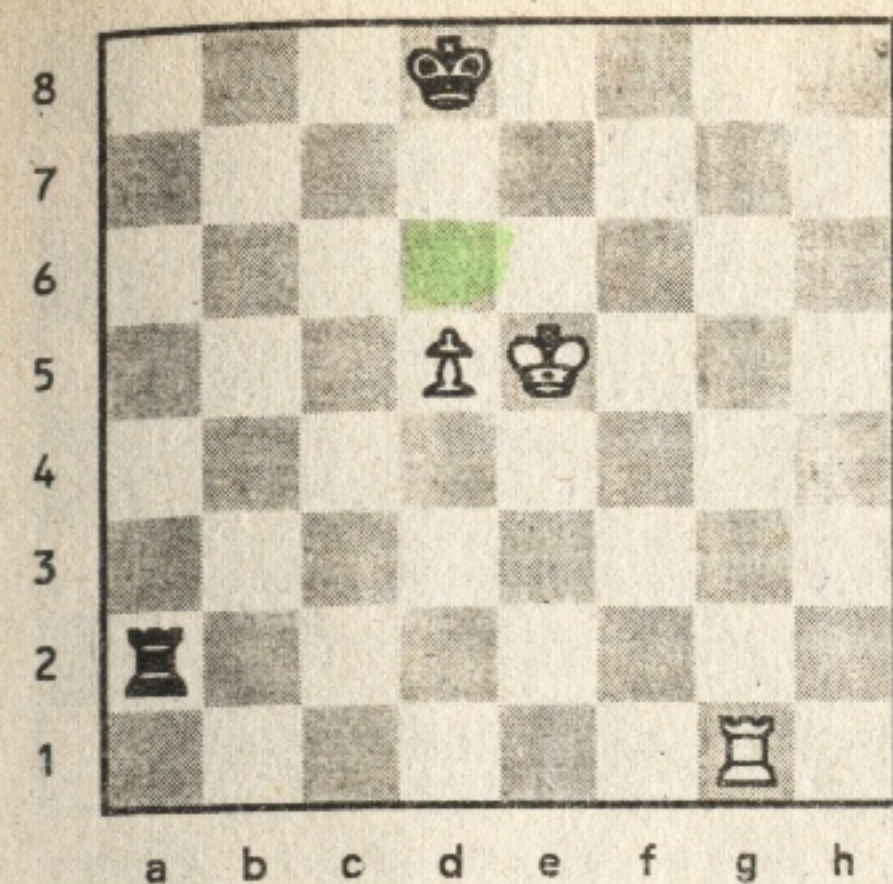
D89

Aici 1 a7? ar fi o greșeală evidentă, pentru că, după 1... ♜a2 2 ♔b6, pentru a elibera turnul și a sprijini transformarea pionului, regele alb nu mai are nici o protecție în fața furtunii cauzate de șahurile date de turnul negru. Planul de joc corect ar fi trebuit să păstreze câmpul a7 ca *adăpost* pentru rege.

De ex.: 1 ♔b6 ♜b1 + 2 ♔a7 ♜b2 3 ♜b8 ♜a2 4 ♜b6 ♜a1 5 ♔b7 și soarele strălucește din nou pentru regele alb.

5... ♜a2 6 a7, cu câștig.

Similar se prezintă poziția în diagrama 90.

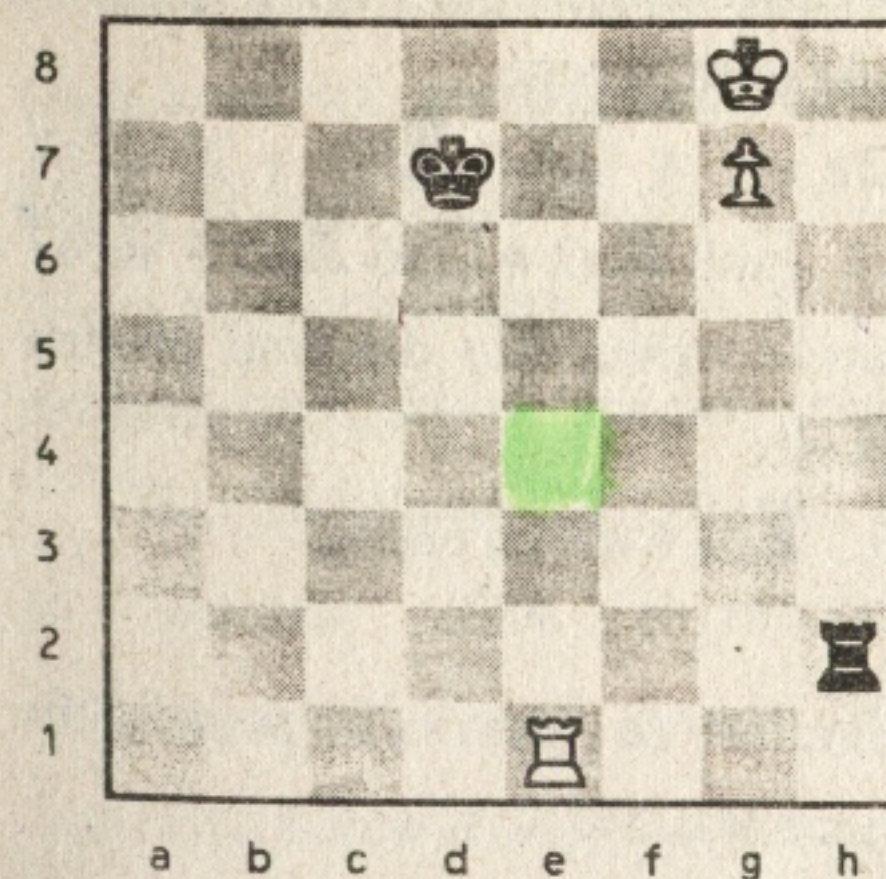


D90

Aici, adăpostul este oferit de câmpul d6 și greșită ar fi distrugerea lui prin 1 d6?. Corect este 1 ♔e6 pentru ca, în cazul 1... ♚e2 +, să răspundă cu 2 ♔d6.

Șahurile s-au terminat și, acum, albul poate să îndepărteze regele negru de pe câmpul de transformare al pionului.

Tehnica finalului ne solicită să fim în stare să ne construim propriul adăpost. Pentru aceasta trebuie să învățăm „construirea podului” (vezi D91).



D91

Dacă albul joacă 1 ♔f7, urmează o serie de șahuri și, în final, regele este nevoit să se întoarcă de unde a plecat fără a-și fi atins scopul.

Mutarea cheie este 1 ♚e4! care la prima vedere pare de neînțeles.

A urmat 1... ♚h1 și acum regele se poate aventura. 2... ♔f7 3 ♚f1 + 3 ♔g6 ♚g1 + 4 ♔f6 ♚f1 + 5 ♔g5 ♚g1 + 6 ♚eg4. Podul a fost construit, câmpul g5 a devenit un adăpost perfect.

După 4 ♔f6, negrul poate să mai aștepte cu șahurile.

4... ♚g2.

Această mutare este combătută printr-o manevră care poate fi invidiată de orice inginer constructor. Mutarea podului de pe un câmp pe altul.

5 ♚e5!!

Construcția podului se va face pe câmpul g5, iar regele își va găsi adăpostul pe câmpul g6. Această manevră încântătoare constituie dovada minunatei frumuseți a șahului.

Se pune întrebarea dacă nu ar fi câștigat și 1 ♚e5. Răspunsul este afirmativ, însă câștigul ar fi fost mai puțin convingător decât această soluție găsită de A. Salvio în 1634.

De ex.: 1 ♚e5 ♔d6 2 ♔f7 ♚f2 + 3 ♔e8

Nu 3 ♔g6? ♔:e5 4 g8 ♚g1 +

3... ♚g2 4 ♚e7 ♚a2 5 ♚d7+ sau 4... ♚g1 5 ♔f8 ♚g2 6 ♚f7 și albul câștigă.

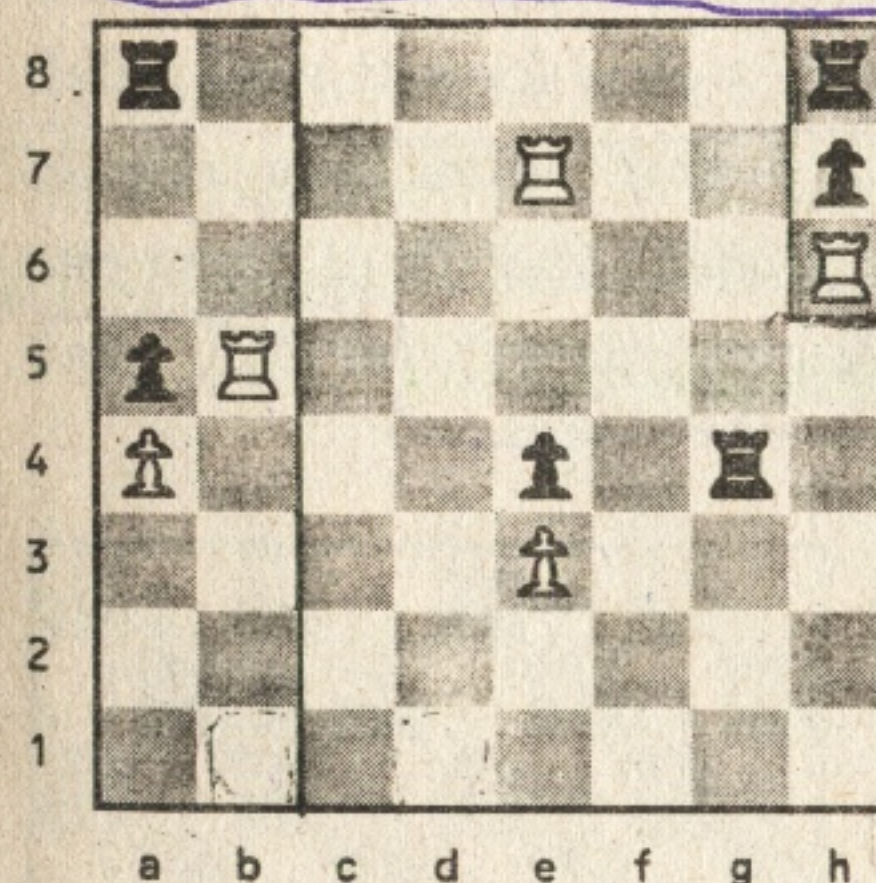
Construirea podului pentru asigurarea unui adăpost regelui este o componentă tipică a strategiei finalurilor și este legată de manevra ce va fi tratată la punctul 6.3. Construcția

unui asemenea pod am văzut-o deja în partida Thomas — Alehin (pag. 23) unde, după mutarea 38 ♔f5, s-a creat un adăpost pentru rege pe câmpul f3.

6.3. Poziția agresivă a turnului, un avantaj caracteristic finalului de partidă. Exemple și argumente. Activizarea figurilor în general.

Formula dr-lui Tarrasch.

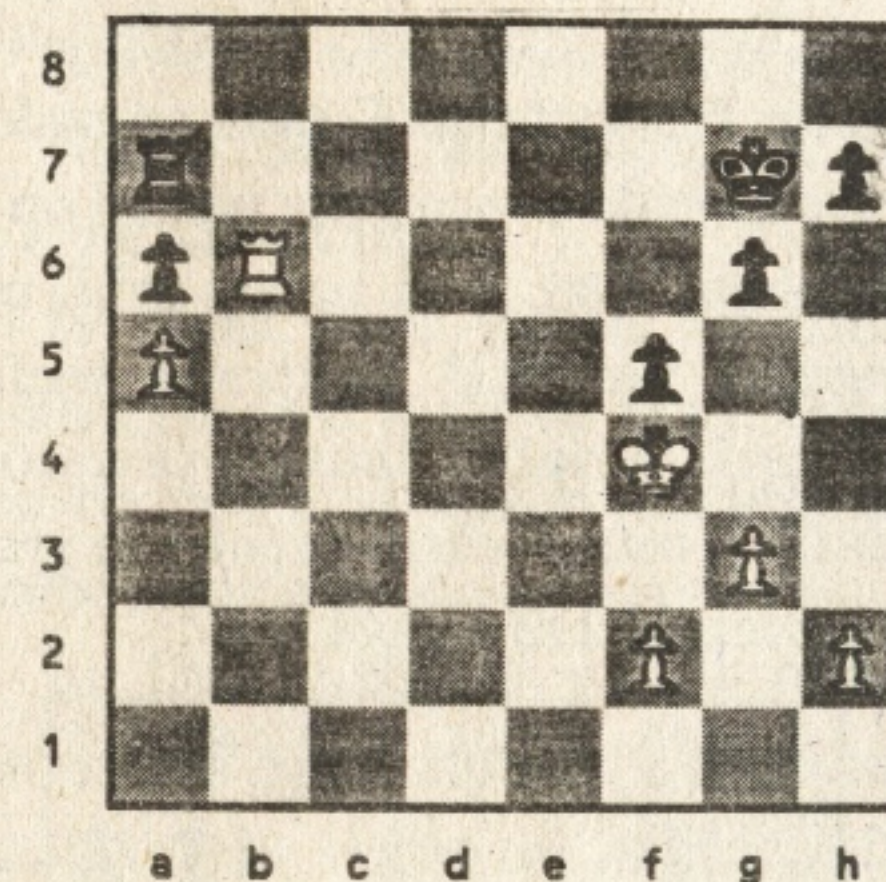
Prezența unui turn activ în finalul partidei reprezintă un avantaj important (vezi diagrama 92).



D92

Observați diferența de valoare între turnurile albe și negre.

În D92 (stânga), presupunând că ambii jucători au pioni pe flancul regelui, poziția turnului alb din b5 poate constitui baza unui atac pe acest flanc. Această posibilitate este și mai evidentă în D93.



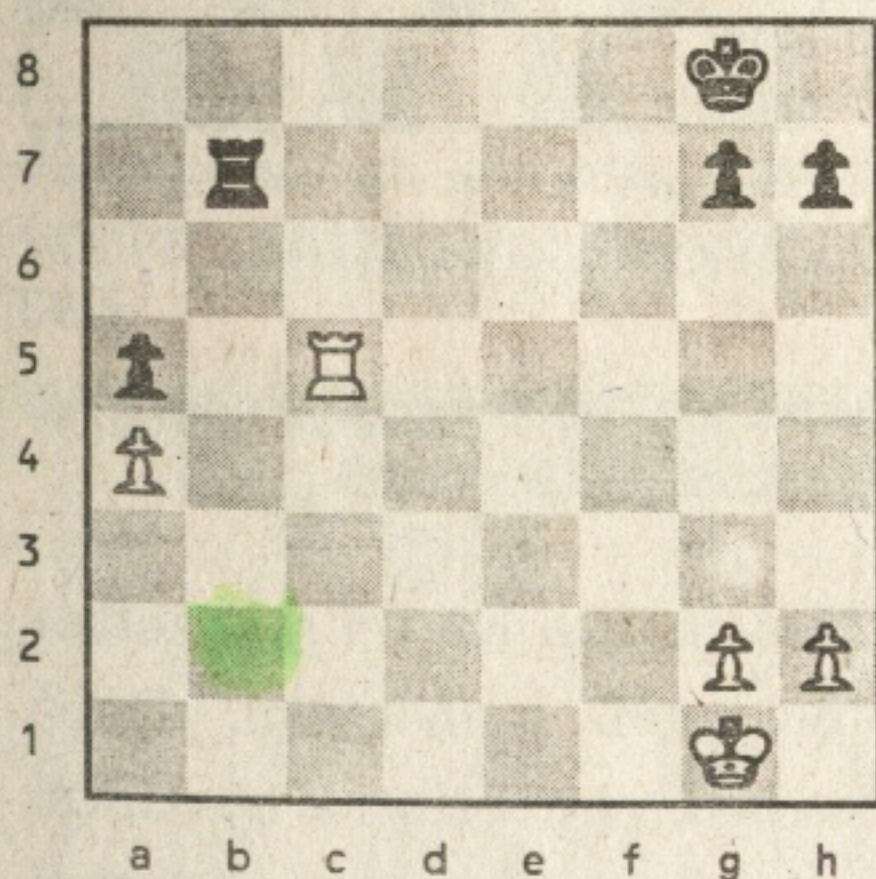
D93

Turnul alb ocupă o poziție activă, iar turnul negru o poziție pasivă.

Albul va juca h4, h5 și va ataca baza de pioni a negrului. După mutarea hg6, va transforma pionul g6 în obiectiv de atac. În timp ce turnul din b6 participă la luptă, turnul din a7 nu are elasticitatea necesară pentru a veni în ajutorul regelui său. Putem conchide: slăbiciunea turnului apă-

rător constă în elasticitatea lui redusă, care nu îi permite să treacă de pe un flanc pe celălalt și îi oferă regelui advers o mare libertate de mișcare. În D93, amenințarea regelui alb de a ajunge — în mici etape — până pe câmpul b6 nu trebuie sub nici o formă subestimată. De multe ori, maeștri efectuează manevre lungi și rezolvă probleme complexe numai pentru a-și asigura o poziție dominantă pentru turn.

Turnul, ajuns pe o poziție activă, poate fi satisfăcut. E ca o primadonă care își vede concurența jucând un rol secundar. Dar, dacă nu are grijă, concurența „umilită” se poate preface bolnavă, stricând întreg spectacolul. În D94, turnul negru va intra în grevă, neacceptând să ajungă la a7.



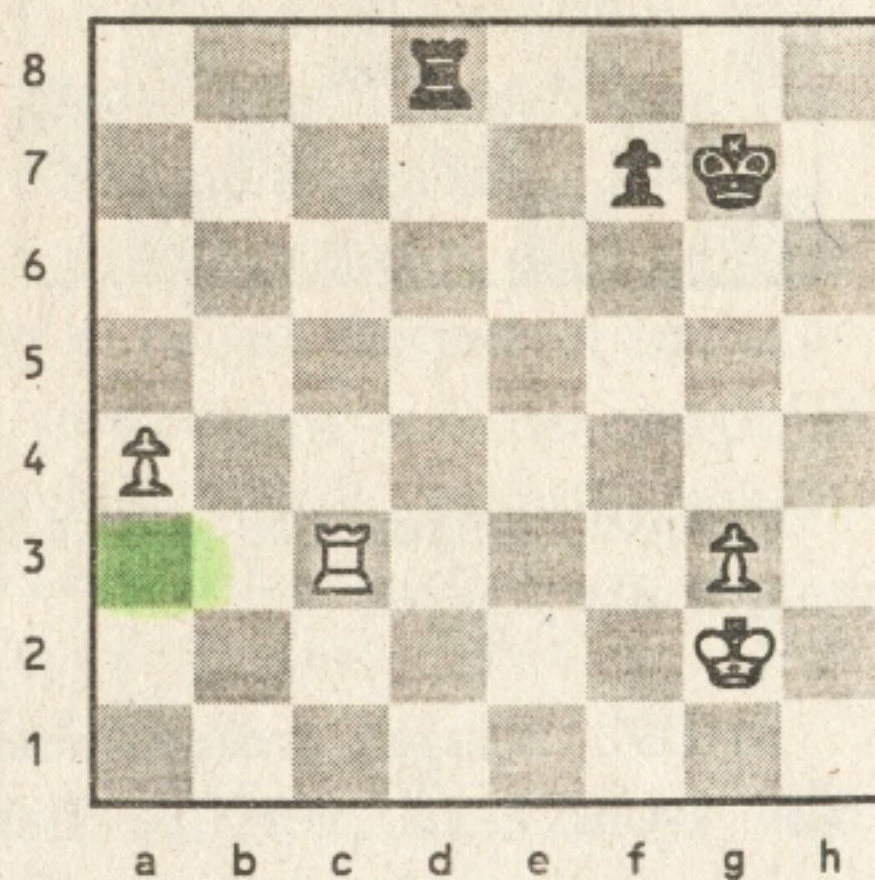
D94

1... ♖b2! 2 ♖:a5 ♖a2. Acum, turnul a căpătat o mare mobilitate, stăpânește linia a 7-a și probabil că

negrul va obține remiză. După 1... ♖a7, ar fi pierdut ușor.

Cu destulă greutate și conștient de responsabilitatea pe care mi-o asum, voi expune o nouă regulă: *dacă ai de ales între a apăra un pion cu ajutorul unui turn, care va ocupa o poziție pasivă, și a-l sacrifica pentru a-i păstra turnului libertatea de mișcare, este preferabil să adopți ultima soluție* (acest principiu trebuie aplicat cu deosebită prudență).

Când putem caracteriza ca fiind activă poziția unui turn? Acestei întrebări i s-a răspuns de către dr. Tarrasch, a cărui formulă sună astfel: *„Locul potrivit pentru turn este în spatele pionului liber, fie că acesta este propriu sau inamic”*. În D95, albul mută.

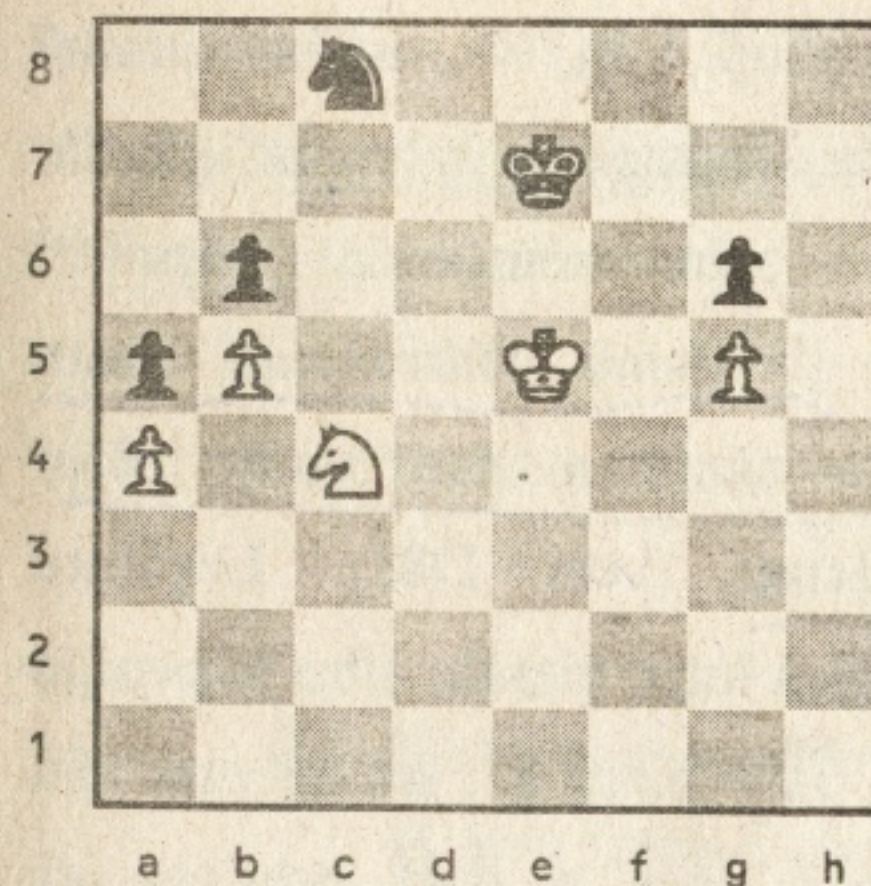


D95

Cum își vor activa cei doi adversari turnurile?

1 ♖a3, insuflând viață acestui pion liber și ajutându-l să se transforme. Dacă negrul ar fi la mutare, ar juca 1... ♖d2 + 2 ♔f3 ♖a2, obținând o poziție agresivă față de pionul a4, față de pionul din g3, care ar putea fi capturat în cazul unei posibile călătorii a regelui alb pe flancul damei și față de rege, care ar fi închis la a6 sau supus șahurilor pe coloanele b și c.

Diferența de valoare între figurile atacatoare și cele apărătoare se manifestă nu numai la turnuri, ci și la figurile ușoare.



D96

În D96, slăbiciunea calului apărător constă în faptul că este unioperațional, neputându-se deplasa în voie, deoarece trebuie să apere punc-

tul de care este responsabil. Imposibilitatea de a face mutări de apărare favorizează zugzwangul.

Dacă la mutare este negrul, el devine victimă sigură. Cu albul la mutare, greutatea este doar aparentă, el putând să creeze, cu ajutorul activului cal din c4, diferite amenințări. Albul joacă 1 ♔e3 și negrul intră din nou în zugzwang.

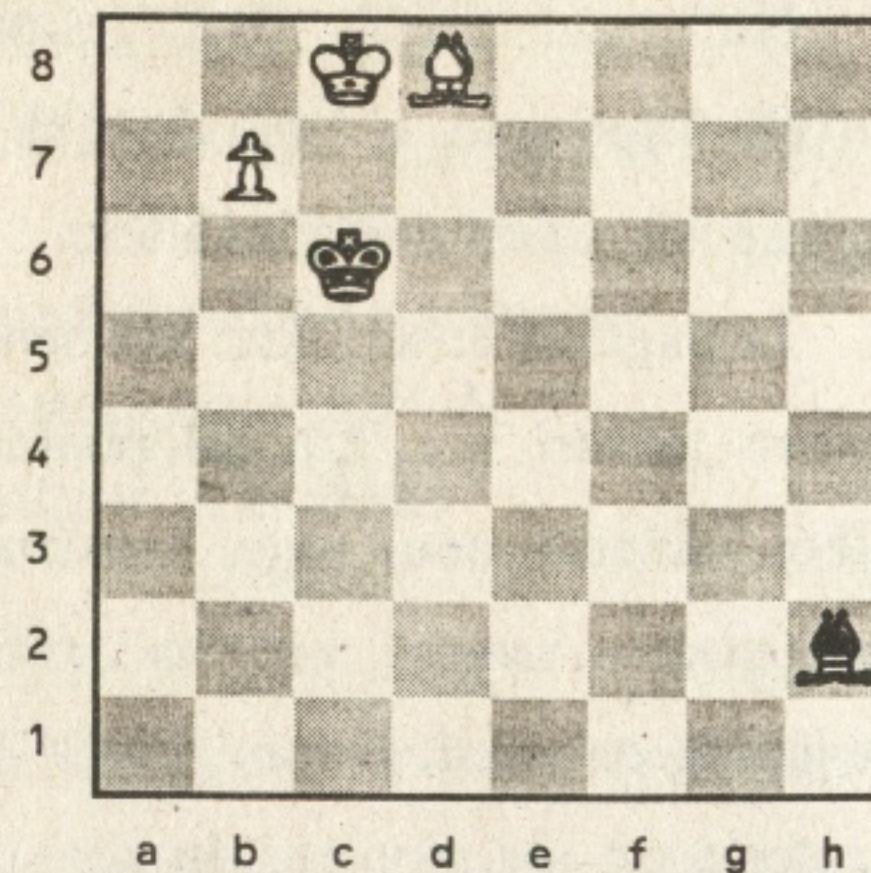
Chiar dacă poziția se mută cu un câmp;

Alb: ♔e4 ♘c3 pioni a3, b4, g4.

Negru: ♔e6 ♘c7 pioni a4, b5, g5, albul câștigă ușor.

În cazul unui nebun apărător, problemele sunt la fel de mari, deoarece nu poate să apere suficient de repede amenințările care apar.

În D97, nebunul negru apără câmpul b8. Albul amenință ocuparea acestuia prin manevra ♘h4, ♘f2, ♘a7.



D97

Negrul poate para amenințarea, jucând ♖b5 și ♙a6. Totul pare în regulă. 1 ♙h4 ♖b5 2 ♙f2, ♙a6! Dacă albul joacă 3 ♙h4 cu amenințarea ♙d8, ♙c7, regele negru are suficient timp pentru a reveni pe c6. Ce-i de făcut?

3 ♙c5!

Albul face o mutare de așteptare,

obligând nebunul negru să părăsească câmpul h2 și luându-i câmpul d6.

3... ♙g3 4 ♙e7 ♖b6! 5 ♙d8+ ♖c6 6 ♙h4!

Acum, negrul nu mai are timp pentru manevra salvatoare ♖b5, ♙a6

6... ♙h2 7 ♙f2

și albul câștigă. De exemplu:

7... ♙f4 8 ♙a7 ♙h2 9 ♙b8 ♙g1 10 ♙f4 ♙a7 11 ♙e3.

6.4. Regruparea figurilor dispersate.

„Nu putem reuși decât împreună.“

Cele două manevre vor fi studiate împreună, deoarece sunt atât de strâns legate între ele, încât uneori se întrepătrund.

Nu este dificil să-ți reunești forțele dispersate, trebuie doar să știi cum să le grupezi unele cu altele.

În paginile anterioare, am învățat câteva lucruri noi. Un cal poate să ofere adăpost unui rege, construind un pod. Acesta nu va refuza ospitalitatea unui simplu soldat (cal protejat de un pion) și, în semn de

recunoștință, își va apăra umilul prieten. Un rege va „plomba“ găurile făcute, prin avansarea propriilor pioni. O damă centralizată poate proteja simultan mai mulți pioni îndepărtați (vezi D88). Legătura strategică între piesele albe în poziția ♙f3 ♙f4 pioni g3, a4 nu este rău realizată. Încă o dată precizez că pionii trebuie să se ajute unii pe alții când înaintează.

Doar în unele cazuri (ex. D64), un pion liber se poate îndepărta de protectorii și prietenii săi. Regula spune că pionul care avansează trebuie să păstreze contactul cu ai săi, iar câmpul eliberat trebuie „plombat“ cât mai repede. De ex., câmpul e4, eliberat prin înaintarea e5, ar trebui rapid ocupat prin ♙e4 sau ♖e4 (exemplele pot continua).

Se întâmplă, uneori, ca un turn advers să încerce prin șahuri să ne perturbeze coordonarea figurilor. În acest caz, el trebuie, fie făcut inofensiv, fie îndepărtat (vezi partida Post-Alehin pag. 125).

Coordonarea figurilor reprezintă 80% din toată tehnica finalurilor de

partidă. Toate detaliile de care ne-am ocupat, cum ar fi: centralizarea, construirea podului, a adăpostului, „plombarea“ sunt, până la urmă, subordonate unui singur scop — o bună coordonare între figuri. Așa cum roțile dințate se întrepătrund, ajutând la funcționarea unui orologiu, tot așa și piesele se ajută reciproc, înaintând în grupuri compacte. Deviza lor este „nu vom reuși decât împreună“. Elevului trebuie să-i fie clar că centralizarea figurilor nu este obligatoriu să fie făcută în mijlocul tablei, ea este posibilă și pe flancuri.

Piesele trebuie, pur și simplu, să-și aleagă obiectivul de atac și să se grupeze în jurul unui pion, pentru ca noțiunea de centralizare să se concretizeze.

6.5. Materializarea avantajului pozițional pe o coloană și pe o linie. Diferența dintre acțiunile purtate pe o coloană în jocul de mijloc și în final

O curioasă și, nu întotdeauna, clară diferență trebuie să fie notată.

În jocul de mijloc, exploatarea

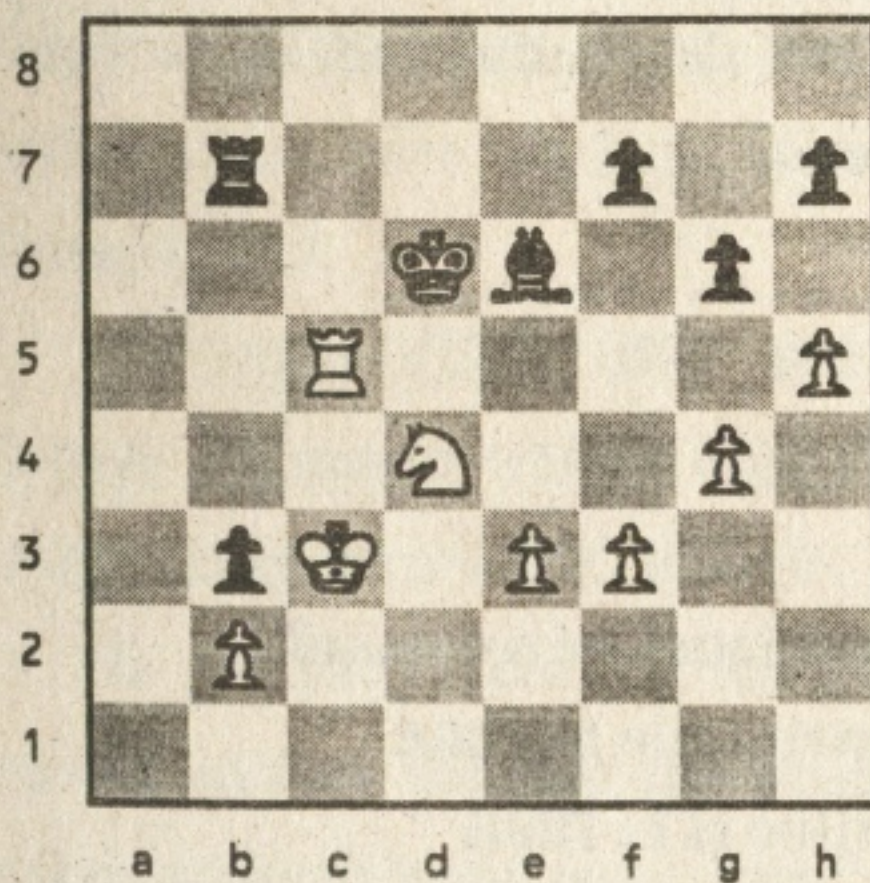
unei coloane necesită o mare cheltuială de energie, cu alte cuvinte este pe deplin activă. Vă mai amintiți cât

de greu a fost pregătit avanpostul din d5 pentru calul alb?

Operațiile pe coloane, la sfârșitul partidei, sunt, dimpotrivă, meditative și contemplative. La orizont, nu se vede nici o urmă de avanpost pentru cal. Fericitul „stăpân” al unei coloane deschise are tot timpul pentru atac. Înainte, el poate trimite câțiva soldați să „curețe locul” în care se va instala turnul.

În concluzie, în jocul de mijloc, „operația” pe o coloană poate fi definită ca „activă”, iar în final, din contră, este „contemplativă”.

Să exemplificăm:

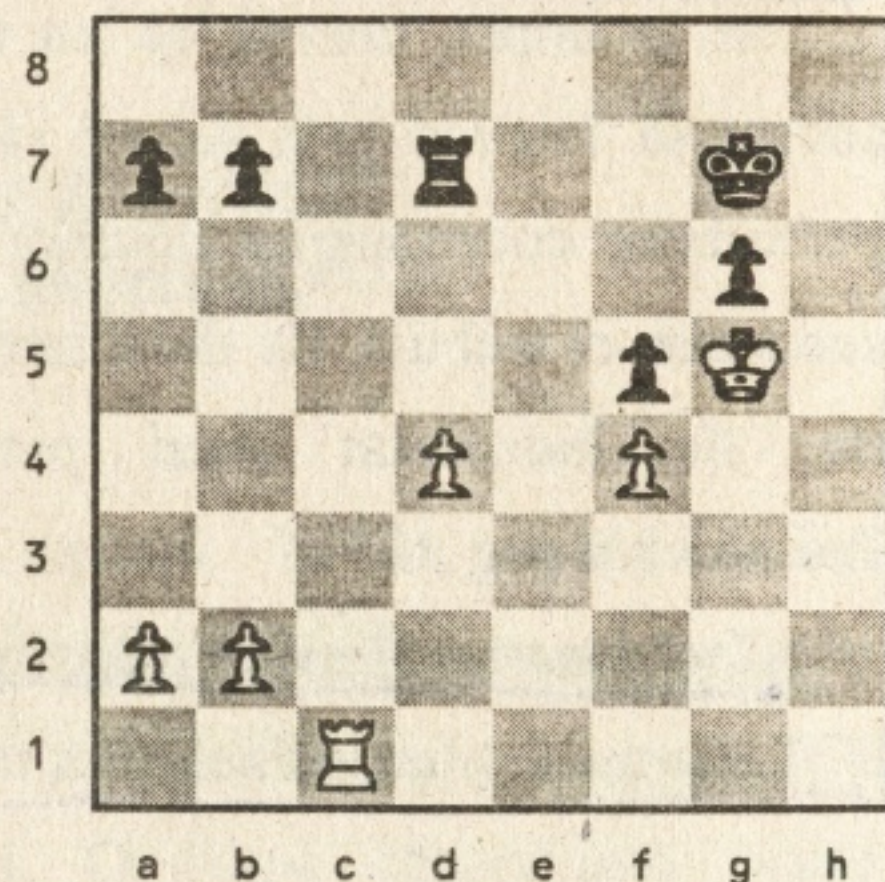


D98

Albul stăpânește linia a 5-a și printr-o manevră relativ simplă va reuși să-și consolideze avantajul pozițional.

1 ♖c6 + ♔d7 43 hg6 hg6 44 ♘:e6 fe6 45 ♖c5, urmat de ♜g5 și f4. Ocuparea câmpului g5 este decisivă, cu atât mai mult cu cât turnul negru va fi obligat să ajungă în g7.

Un alt exemplu este oferit de partida Nimzovici — Nielsson (pag. 95) Pionul alb de pe coloana h și-a exprimat dorința de a înainta, iar turnul alb a reușit să pătrundă pe linia a 8-a.

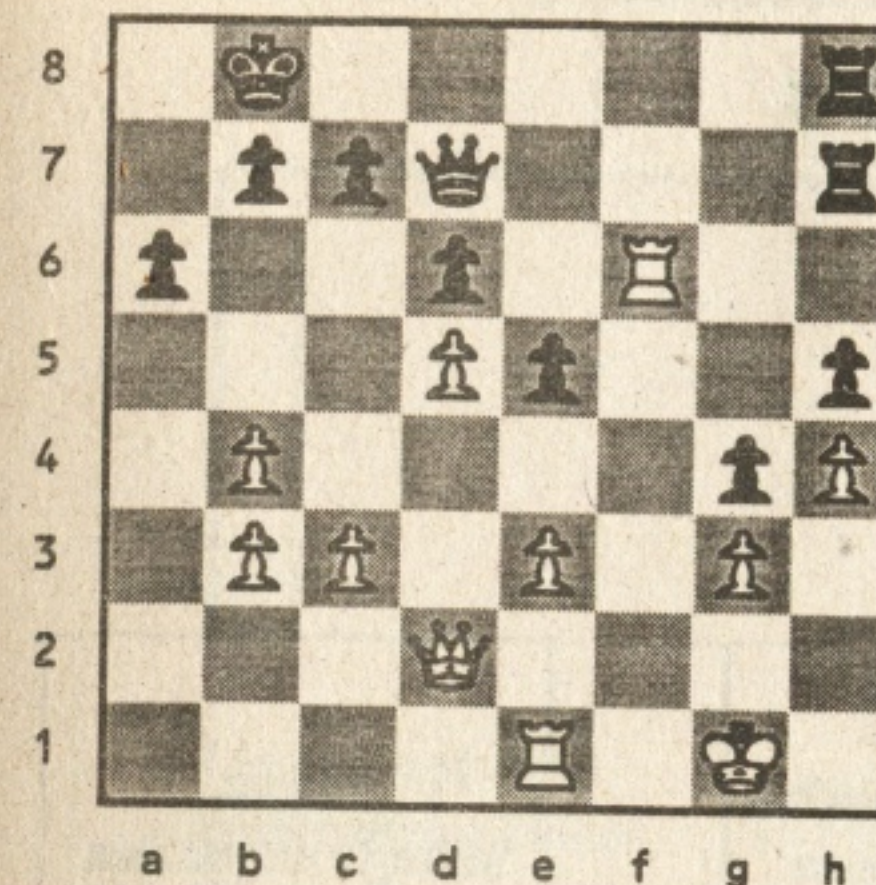


D99

În D99, albul joacă b4, a4, b5, a5, b6 și ♖c7. Dacă negrul încearcă să pareze această amenințare cu b6, atunci este posibilă pătrunderea la c6.

Întorcându-ne la D93, după înaintarea h5, avantajul pozițional pe linia a 6-a se va concentra în punctul g6.

Capablanca — Martinez
Argentina 1914



D100

Materializarea avantajului pe coloana f.

În următoarea poziție (D100) în care albul stăpânește coloana f, iar negrul caută să-și apere linile a 7-a și a 8-a câștigul se realizează aproape numai datorită stăpânirii acestei coloane. 27 ♖ef1 ♜he8 28 e4 ♔b5 29 ♖a1.

Albul nu se grăbește, deoarece stăpânirea coloanei f este temeinică și va decide până la urmă.

29... ♔d7 (Albul amenință 30 c4 ♜f7 31 ♖:f7 ♔:f7 32 ♖a5 etc.)

30 c4 ♜f7 31 ♖:f7 ♔:f7 32 ♖f1 ♔g7 33 ♖f5 ♜f8 34 ♔g5.

Se câștigă pionul h.

34... ♔h8 35 ♔:h5 ♔:h5 36 ♜:h5 ♜f3 37 ♔g2 ♜:b3 38 ♖f5 și negrul a cedat, deoarece nu poate împiedica transformarea pionul h.

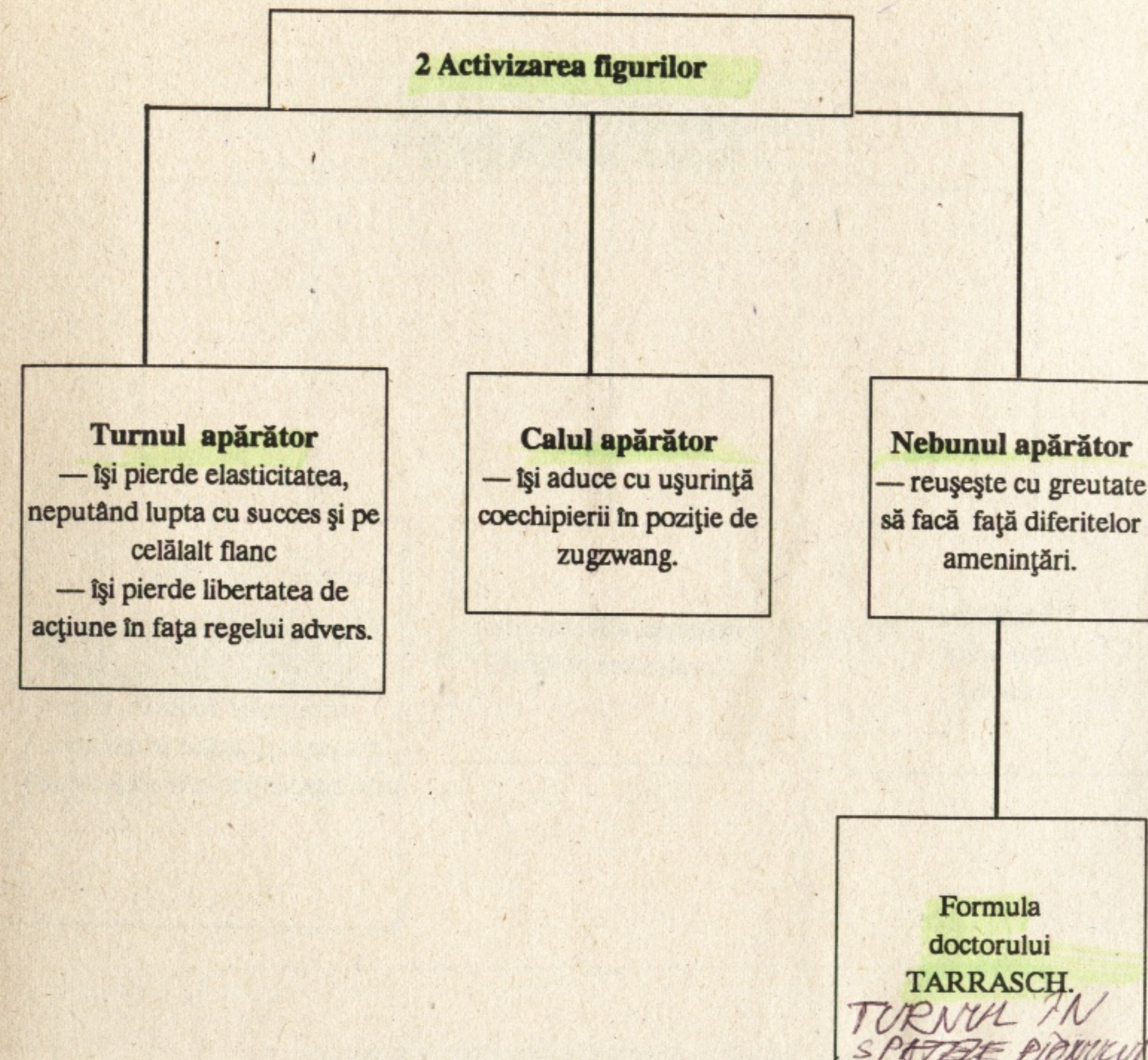
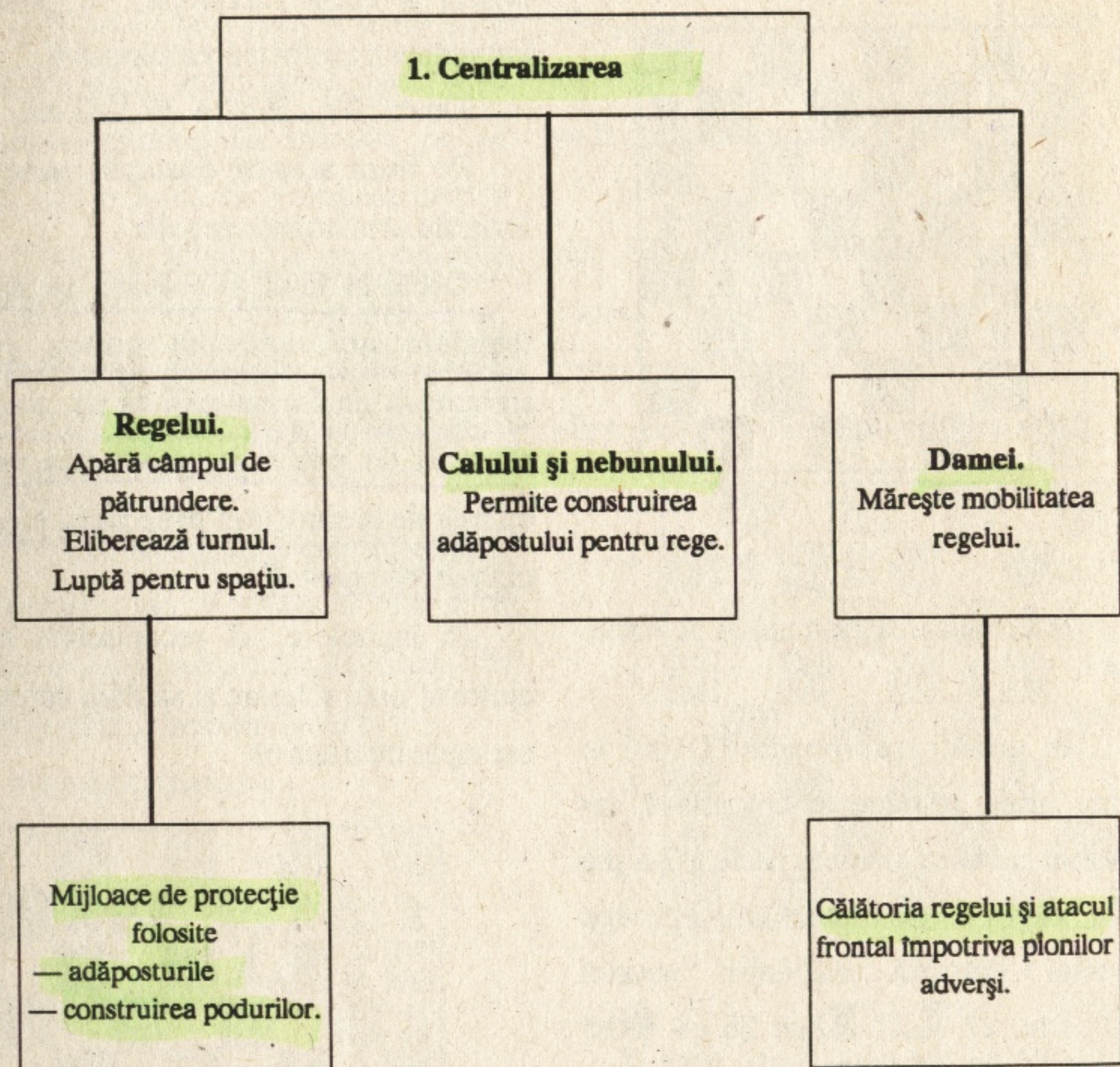
De ex.: 38... ♜b2 + 39 ♖f2 etc.

Pe baza acestor exemple, putem formula următoarea regulă:

Dacă, în final, o coloană se află temeinic sub controlul nostru, nu trebuie să ne facem griji că nu avem câmpuri de pătrundere. Acestea vor apărea de la sine, fără prea mare efort din partea noastră.

În încheiere, să recapitulăm cu ajutorul unei scheme și să dăm câteva exemple instructive.

6.6. Schemă recapitulativă



3. Regruparea figurilor dispersate și atacul cu toate forțele

"Plombarea"
câmpurilor
slabe.

Folosirea adăposturilor.
Construirea podurilor.

În final, prin centralizare, nu
înțelegem numai ocuparea
câmpurilor centrale, ci și
gruparea figurilor acolo unde
este nevoie (inclusiv pe flancuri)

4. Materializarea avantajelor poziționale pe coloane și linii

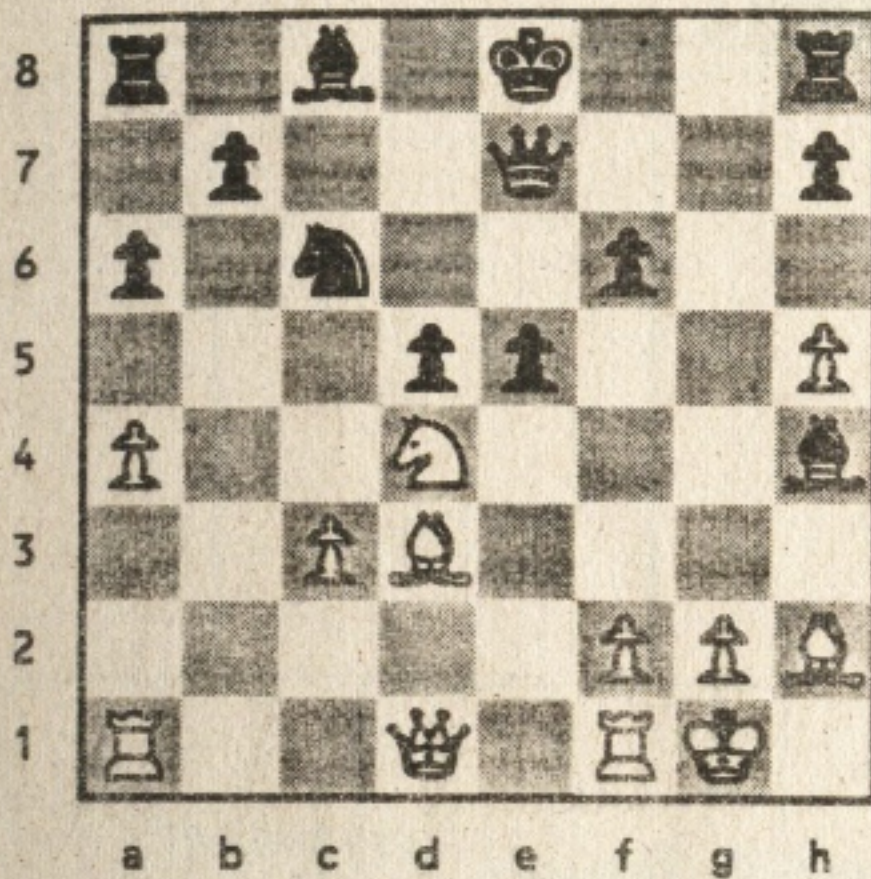
Diferențele existente
între agresivitatea din
jocul de mijloc și
„blândețea” din final.

Dificultăți.

Cum se pune în valoare, aproape „automat”,
stăpânirea unei coloane în final.

6.7. Exemple ilustrative

Nimzovici — Spielmann
San Sebastian 1911



D101

După 20 ♖f5! ♜:d4 21 ♖:c8 ♜:c8 22 cd4 0-0 23 de5 fe5 24 ♖:d5 + ♜f7 25 ♖:f7 ♜:f7 26 ♖:e5, albul câștigă finalul, deoarece are o solidă majoritate de pioni și un nebun centralizat. 26... ♜f5 27 f4 ♜:h5 28 ♜ab1 ♜e7.

Spielmann se apără cu ingeniozitate.

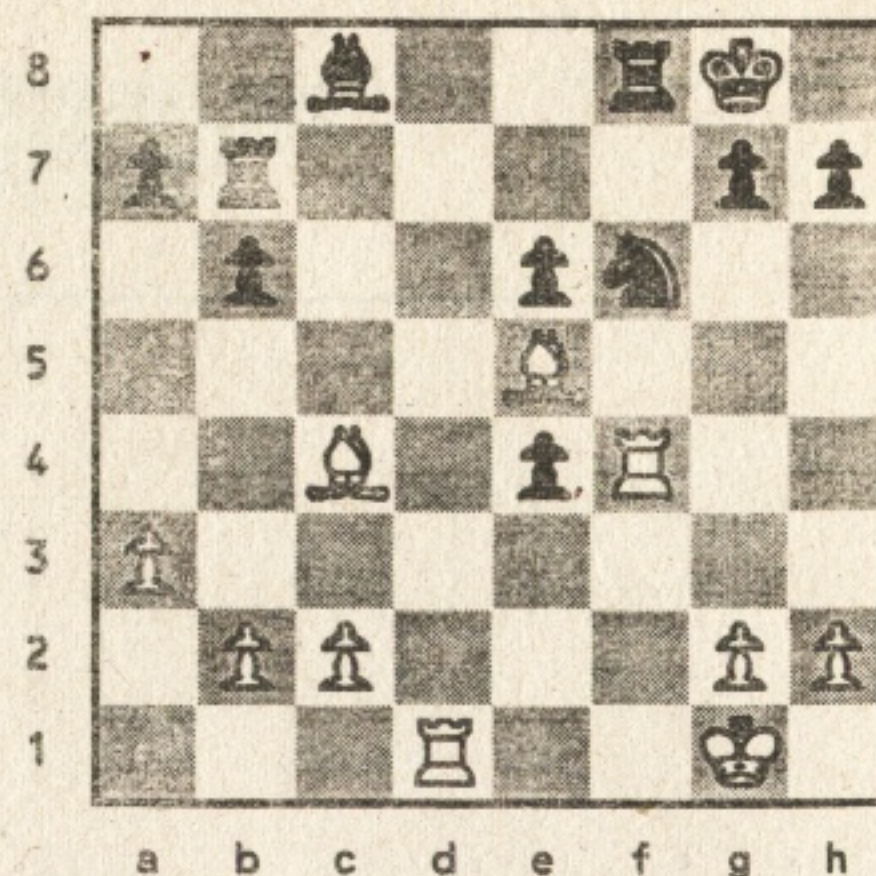
29 ♖f2. Centralizarea regelui.

29... b6 30 ♖f3 ♜h6 31 ♜fd1 ♜c4 32 ♜d7 ♖f7 33 a5 b5 34 ♜be1 ♜cc6 35 ♖d4 ♜he6 36 ♜h1 h6 37 ♜b7 ♜ed6 38 ♖e5 ♜de6 39 ♖e4.

După mai multe manevre de turn (observați cum turnul din b7 vizează câmpul strategic din b6 și stăpânește linia a 7-a) turnurile negre apărătoare, au ajuns într-o poziție pasivă. Acum, este posibilă o nouă avansare a regelui alb. Nebunul din e5, pionul din f4 și regele din e4 formează o *insulă centrală* (nebunul a construit *podul*, iar câmpul e4 a oferit *adăpostul*).

39... ♜c4 + 40 ♖f5 ♜c5 41 ♜d1 b4. Ultima cursă.
42 ♜d8 ♜:a5 43 ♜f8 + ♖:f8 44 ♖:e6. Negrul cedează.

Thomas — Nimzovici
Marienbad 1925



D102

În această poziție dificilă, negrul mută 20... ♜f7 21 ♜e1?

Trebuia 21 g4

21... ♖e7 22 ♖c3 ♜d5 și după câteva mutări negrul a depășit dificultățile.

23 ♜f8 ♖:f8 24 ♖e5 b5 25 ♖b3 ♜f6 26 ♖f1 ♖e7.

Acum sir Thomas nu a putut rezista tentației de a-și recupera pionul.

27 ♖:f6 + gf6 28 ♜:e4 e5 29 ♜h4.

Albul și-a scos din joc turnul și îi permite negrului să-și regroupeze figurile și să le centralizeze.

29... ♜f5 30 ♖e2 ♜g6 31 ♖d5 ♜b8 32 c3 f5 33 ♖b3 ♖f6.

Observați modul grupat în care avansează masa de pioni centrali negri.

34 ♖c2 a5!

Mutare care arată că majoritatea albă de pe acest flanc este în realitate o minoritate sau o majoritate părăsită de îngerii păzitori (regele și turnul).

35 ♜h3 e4 36 ♜h4 b4 37 ab4 ab4 38 ♜f4 ♖e5.

Regele „plombează” o slăbiciune.

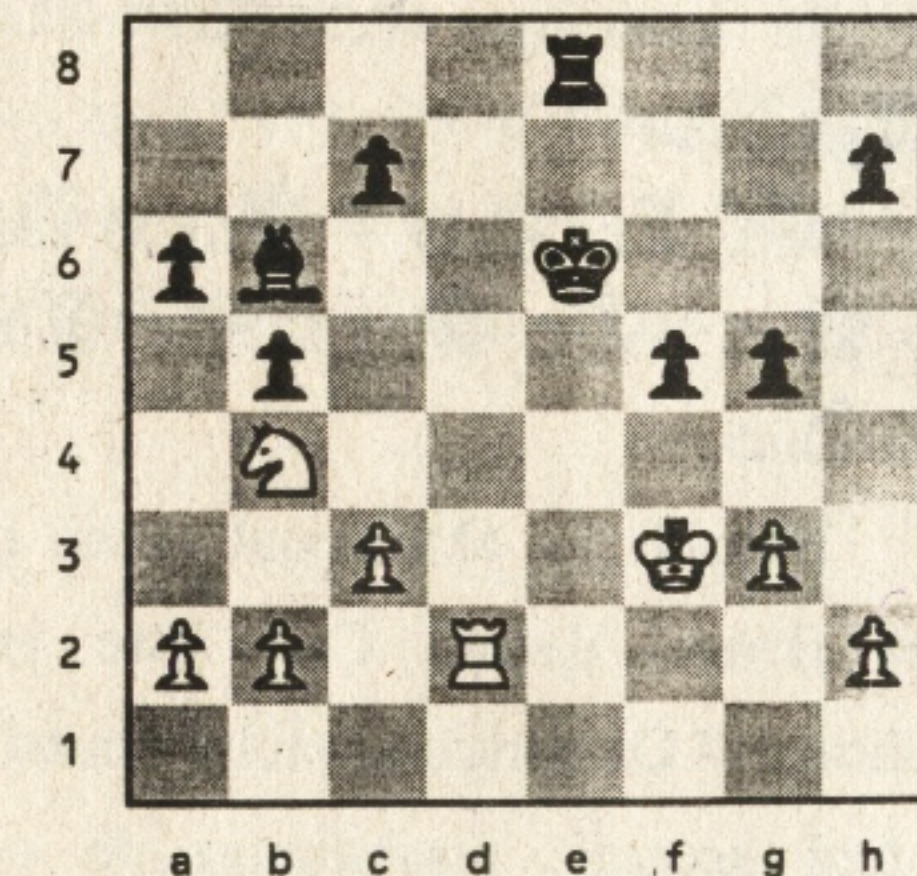
39 ♜f1 b3 40 ♖d1 f4 41 ♖e1 ♜f7 42 g3 f3

Albul este pierdut. Urmează un sacrificiu

43 ♖:f3 ef3 44 ♜:f3 și după o îndârjită luptă negrul a câștigat fructificându-și superioritatea în material.

Diagrama 103 prezintă un final bogat în combinații.

Post — Alehin
Mannheim 1914



D103

Marele Alehin pare să spulbere regulile sistemului meu, cu geniul său inventiv; nu este decât o iluzie. În realitate, mutările sunt făcute în spiritul sistemului și ale centralizării.

40... g4 +

Candidatul f5 rămâne în urmă,

însă negrul și-a imaginat o combinație de mat.

41 ♔g2 (41 ♔f4? ♚f6! urmat de mat)

41... ♚f7 42 ♘a6 ♙e1 43 h4 ♚g6! 44 ♘b4 f4! Ideea de câștig.

45 gf4 ♙g1 + 46 ♔h2 g3 + 47 ♔h3 ♚f2.

Acum, turnul, nebunul și pionul s-au grupat și vor ataca împreună.

48 ♔g4.

Se amenința 48... ♙h1 + 49 ♚g4 ♙h4

48... ♙h1 49 f5 + ♚f6 50 ♘d5 + ♚e5 51 ♔f3 ♚:f5 52 ♘c7 ♙h4 53 ♘b5.

Negrul și-a abandonat pionii de pe flancul damei. Care este justificarea? Dispariția pionului din h4 îi oferă acestuia posibilitatea de a-și crea doi pioni liberi legați, care vor înfrânge orice rezistență.

53... ♙f4 + 54 ♔g2 h5! 55 ♙d8 h4! 56 ♙f8 +.

Turnul încearcă să destrame colaborarea pieselor negre

56... ♚g5 57 ♙g8 +.

(57 ♙f4? ♚:f4 urmat de ♔g4 etc.)

57... ♚h5 58 ♙h8 + ♚g6 59 ♙e8.

Pentru a împiedica manevra ♙c5, ♙f2 +

59... ♙c5 60 ♙e2 ♚f5.

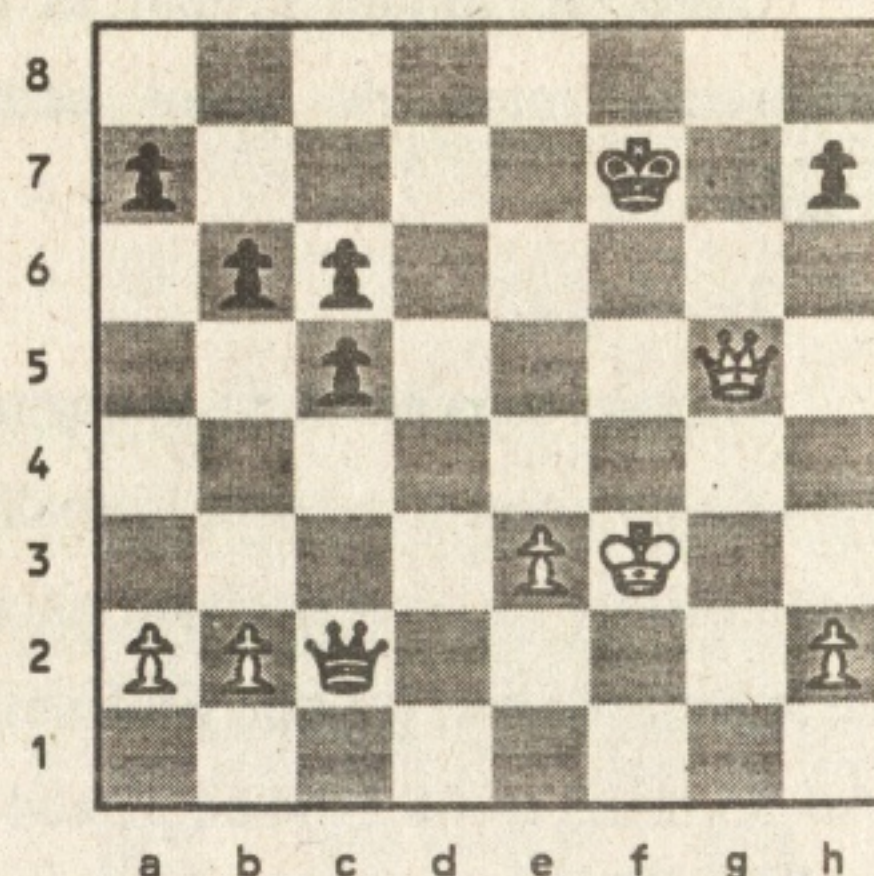
Regele se îndreaptă să „plombeze” câmpul g4.

61 b4 ♙b6 62 ♔h3 ♙f2 63 ♘d6 + ♚f4 64 ♙e4 + ♚f3 65 ♚h4 ♙d8! + 66 ♔h5 ♙h2 + 67 ♔g6.

Figurile albe au fost scoase din joc, poziția proprie este pustie și abandonată.

67... g2 și albul cedează.

Ecohn — Nimzovici
1906



D104

Regele negru va ajunge la d3.

Ultimul exemplu: (vezi D104) ne prezintă odiseea regelui protejat de o damă centralizată.

39 ♔e5 ♔d1 + 40 ♔f2 ♔d5

Lupta pentru centru

41 ♔f4 + ♚g6!

Începutul călătoriei. Se amenința ♔f5.

42 ♔e1 ♔f5! 43 ♔g3 + ♚h5 44 ♔g7 ♔e4!

Regele negru este gata să ajungă la h2 sau e3

45 ♔f7 + ♚g4 46 ♔g7 + (La 46 ♔d7 + ♚h4!)

46... ♔g6 47 ♔d7 + ♚f3 48 ♔h3 + ♚e4.

O poziție ideală de atac frontal.

49 ♔e2 ♚e5!

După ce a ocupat cu atâta greutate câmpul e4, negrul se „retrage” pentru a permite ♔c2. Acesta este un punct de manevră care face posibilă înaintarea c4 și fixează dama albă la apărarea câmpului d3. Acum, regele negru a reușit prin manevrele făcute să se elibereze de șahuri.

Observați modul în care ajunge regele la e7 și cum se pun în mișcare pionii de pe flancul damei.

50 ♔d2 c4 51 ♔f1 ♔e4 52 ♔e2 ♚d6 53 ♔f1 ♚e7! 54 ♔e2 b5 55 ♔f1 a5 56 ♔g1 ♔e5 57 ♔c2 b4 58 ♔f2 ♔e4 + 59 ♔c1 a4 60 ♔g3 b3 61 ab3 cb3 62 ♔c7 + ♚e6 63 ♔c8 + ♚d5 64 ♔d7 + ♚c4 65 ♔f7 + ♚d3. Albul cedează.

7. Legarea.

7.1. Introducere și generalități. Tactică sau strategie?

După ce am învins dificultățile ridicate de capitolul al 6-lea, acesta poate să ne apară ca fiind ușor. Întrebarea cheie este: *legarea* poate fi socotită un element strategic? Unii vor obiecta că un plan de joc se poate construi în jurul unei coloane deschise sau a unui pion liber, dar nu în jurul unei *legări*. Noi nu putem fi de acord cu acest punct de vedere. Este adevărat că *legarea* apare de regulă în momentele tactice, cum ar fi urmărirea figurilor adverse care se retrag, însă de multe ori, planificarea anterioară a unei *legări* poate influența întregul curs al partidei.

Urmărind partida Haken — Giese, Riga 1913, putem înțelege mai bine acest lucru 1 e4 e6 2 d4 d5 3 ed5 ed5 4 ♖f3 ♜d6 5 ♙d3 ♜f6 6 h3 0-0 7 0-0 h6.

Motivele *legării* cu ♙g5 sau ♜g4 par eliminate pentru totdeauna. 8 ♖c3 c6 9 ♖e2 ♜e8. Jocul se poartă pe coloana e.

10 ♖g3 ♜e4. Avâmpostul 11 ♖h5 ♜d7 12 c3 ♜df6 13 ♖h2 ♙c7 14 ♖:f6 ♜:f6 15 ♖f3 ♜e4 16 ♙c2 ♜f5 17 ♖h4 ♜h7 18 ♙e3 g5 19 ♖f3 f5 20 ♜e1 ♜e7

Presiunea pe coloana e se accentuează.

21 ♖d2 f4 22 ♖:e4 de4. Locul avâmpostului a fost luat de un pion pe jumătate liber.

23 ♙d2 ♜ae8 24 c4 c5 25 ♙c3 ♜g6!

Planul de joc al negrului constă în atacul asupra punctului h3 prin h5 și g4. Mutarea h3 făcută de alb la începutul partidei împotriva *legării* cu ♙g4 a făcut posibilă existența unui asemenea plan de joc.

Motivul *legării* a dispărut, însă consecințele au rămas, putând fi folosite. Continuarea partidei poate fi găsită la pag. 37.

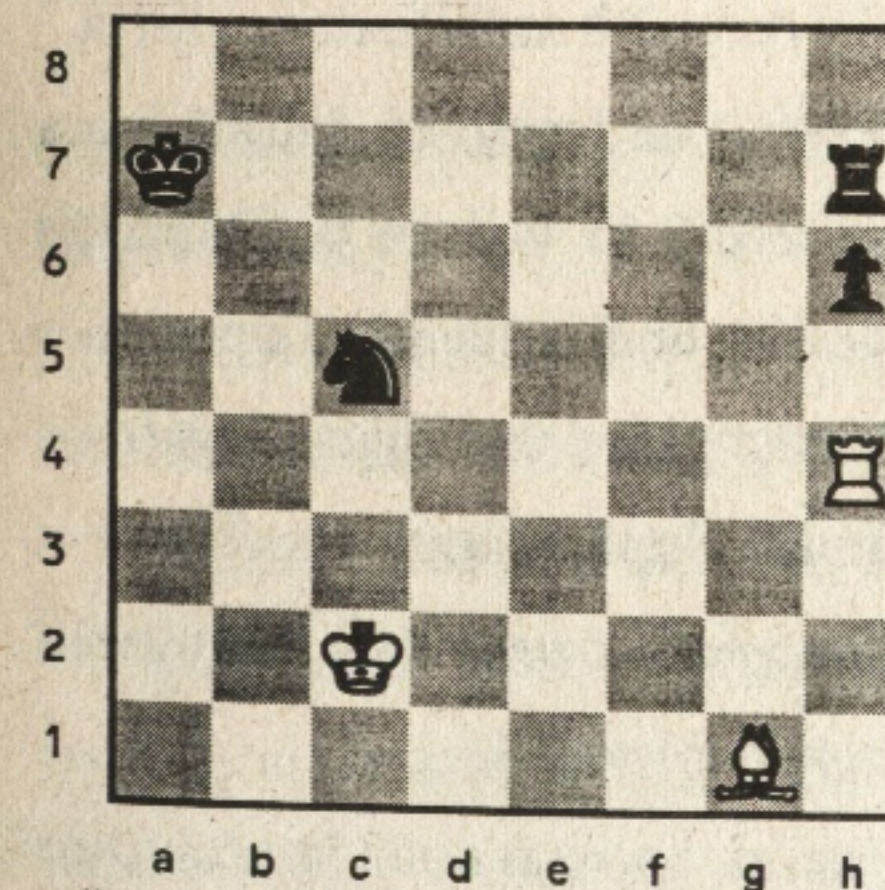
Esențial pentru noi este faptul că am descoperit importanța strategică a motivului *legării*.

7.2. Diferența dintre o piesă legată și una semilegată. Protecția realizată de o piesă legată este imaginară.

Pentru a realiza *legarea*, avem nevoie de trei „actori“:

- (1) piesa care leagă,
- (2) piesa legată,
- (3) piesa aflată în spatele piesei legate.

Prima o atacă pe a treia peste „capul“ figurii legate. Asta înseamnă că piesa legată se opune capturării piesei aflate în spatele ei. În majoritatea cazurilor, figura atacată este regele sau regina. Toți acești „actori“ sunt plasați pe aceeași coloană, linie sau diagonală.



D105

Turnul din h4 leagă pionul din h6, iar nebunul din g1, calul din c5.

Piesa legată nu poate pleca de pe legătură, deoarece figura care stă în spatele ei devine victima atacului. Dacă această imobilitate este deplină (și piesa legată nu își poate permite să se miște), avem de-a face cu o *legare totală*. Dacă piesa legată are la dispoziție câteva câmpuri pe care se mai poate deplasa — de obicei, în direcția piesei atacatoare —, vorbim despre „semilegare“.

În D105, *legarea* pionului este o semilegare, din moment ce mutarea h6-h5 este posibilă. Spre deosebire de celelalte piese, un cal este întotdeauna legat total. «Nu putem „încurca“ decât pe jumătate un coleg de la aceeași facultate.» spunea Gangart.

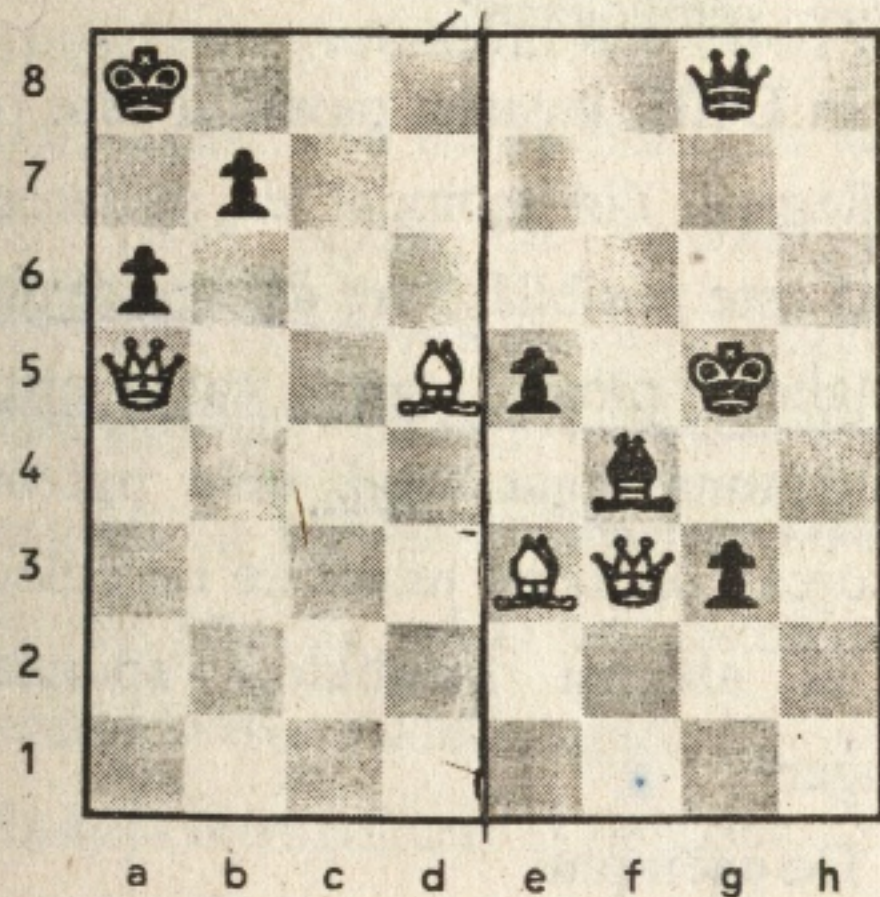
De exemplu:

Alb: ♙h1

Negru: ♜b7 ♜c6. Nebunul din c6 nu este decât pe jumătate legat, el se poate deplasa pe diagonala c6-h1. Un pion nu poate fi total legat decât pe diagonală sau lateral. În cazul unei *legări* pe verticală, piesa care îl leagă ar trebui să-l și blocheze. Ex.: Alb: ♜g6 Negru: ♜g8 pion g7.

Pentru a-l fi imobilizat total, turnul ar trebui să blocheze pionul, caz în care acțiunea ar fi revendicată în părți egale, atât de *legare*, cât și de *blocare*.

Puterea de apărare a unei piese legate este imaginară. Ea poate da impresia că apără, dar, în realitate, este imobilizată. De aceea, ne putem plasa liniștiți piesele în vecinătatea ei, pentru că o piesă legată nu le poate lua.



D106

Dreapta 1 ♔:g3 + cu câștigul damei.
Stânga 1 ♔:a6 + cu mat.

În Diagrama 106, mutările de câștig sunt ușor de găsit. Trebuie doar să vedem că nebunul din f4 și pionul din b7 sunt legați și că pionii din g3 și a6, în realitate, nu sunt apărați.

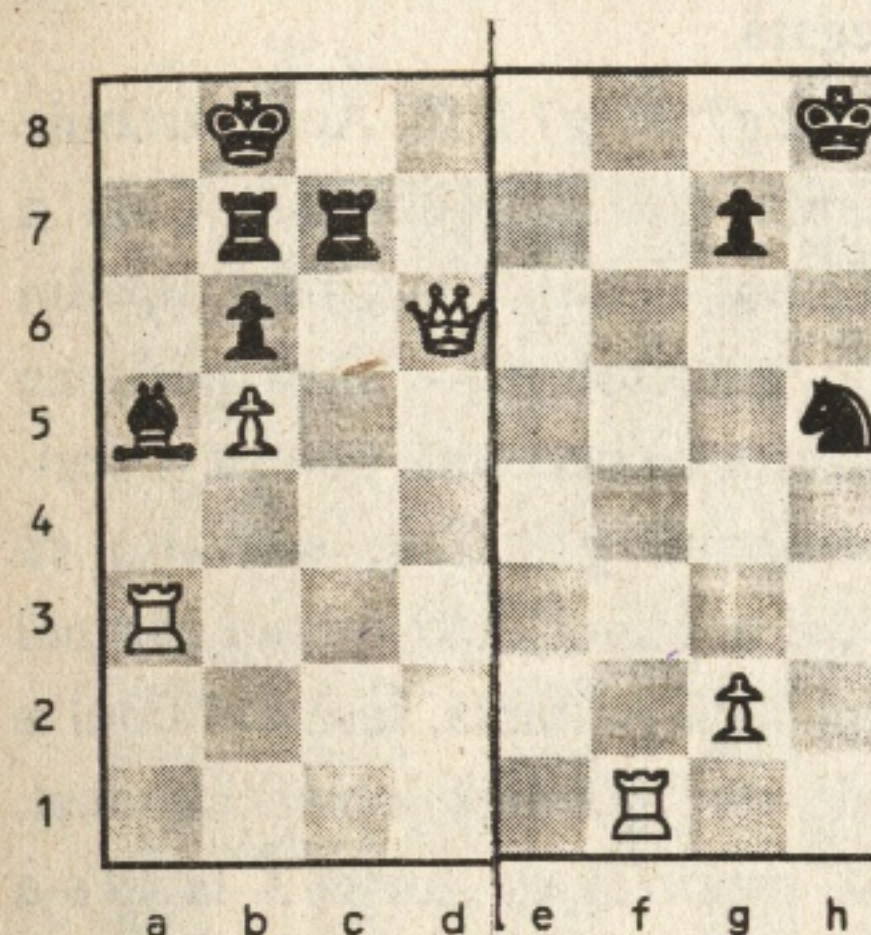
În timpul unei partide, găsim deseori asemenea puncte aparent protejate care, în realitate, sunt libere. Pentru un începător, a-și băga capul în gura unui leu ar fi mai ușor decât a-și pune dama în priză. O asemenea piesă merită să fie respectată. Dar, pentru a câștiga, ai nevoie de curaj. Și nu uitați. *O piesă legată e inofensivă.*

De multe ori este profitabil să jucăm la câștigarea piesei legate. Noi, care cunoaștem că orice figură imobilă sau având o mobilitate limitată se poate transforma într-un punct slab al unei poziții, un asemenea plan de joc n-o să ne mire. Dar, atenție să nu se elibereze, căci o piesă care se dezleagă își recapătă mobilitatea și forța.

Separat de faptul că, întotdeauna trebuie avută în vedere posibilitatea desfacerii unei legări, operațiile pentru câștigarea unei piese legate se desfășoară după planul cunoscut — *multiplicarea atacurilor și distrugerea apărătorilor* (vezi 2.4.).

Uneori, apare o nouă împrejurare și decisiv se dovedește atacul unei piese legate cu ajutorul pionului. Acest lucru se datorește faptului că o

figură se poate salva de atacul unui pion numai prin fugă, ori acest lucru este imposibil în cazul unei figuri legate (vezi D107).



D107

Două exemple elementare de câștigare a unei piese legate printr-un atac de pion.

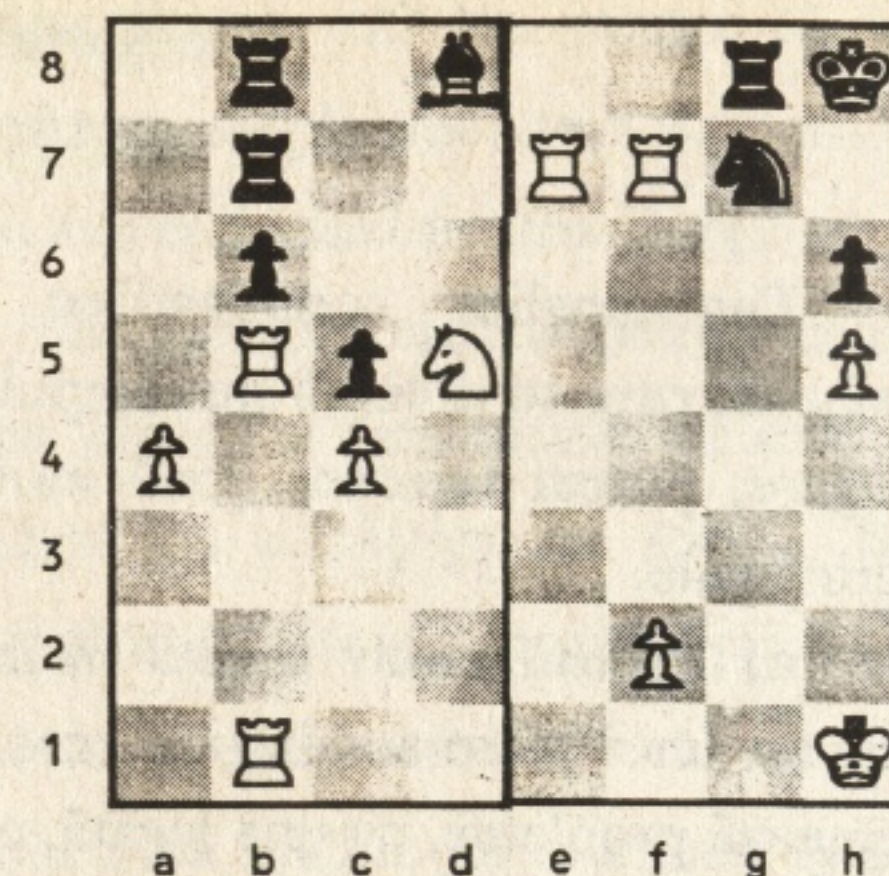
În dreapta, urmează 1 ♖h1 g6 2 g4 și calul se pierde.

În stânga, drumul pionului b trebuie mai întâi eliberat.

1 ♖:a5 ba5 2 b6 și albul câștigă.

În general, planul de atac asupra unei figuri legate solicită asigurarea superiorității numerice a figurilor atacatoare, față de cele apărătoare.

Idealul ar fi ca atacul decisiv să fie dat cu un pion (vezi D108).



D108

Lovitura decisivă este dată de pion după un atac prealabil al figurilor.

În stânga, se vede clar modul energic în care este asaltat câmpul b6. Piesele negre au ajuns în poziții pasive, însă câștigul nu se realizează decât prin înaintarea pionului a.

În dreapta, calul negru din g7 trebuie compătimit. Aici nu este legat de apărarea unei figuri, ci a matului la h7. Avansându-și pionul la h5, albul a preîntâmpinat încercarea negrului de a se dezlega prin ♔h7 și ♔g6. Cu toate acestea, fără ajutorul pionului din f2, figurile albe — în ciuda presiunii exercitate —, nu pot câștiga. Ofițerii au semnat sentința, dar condamnarea este executată de soldat.

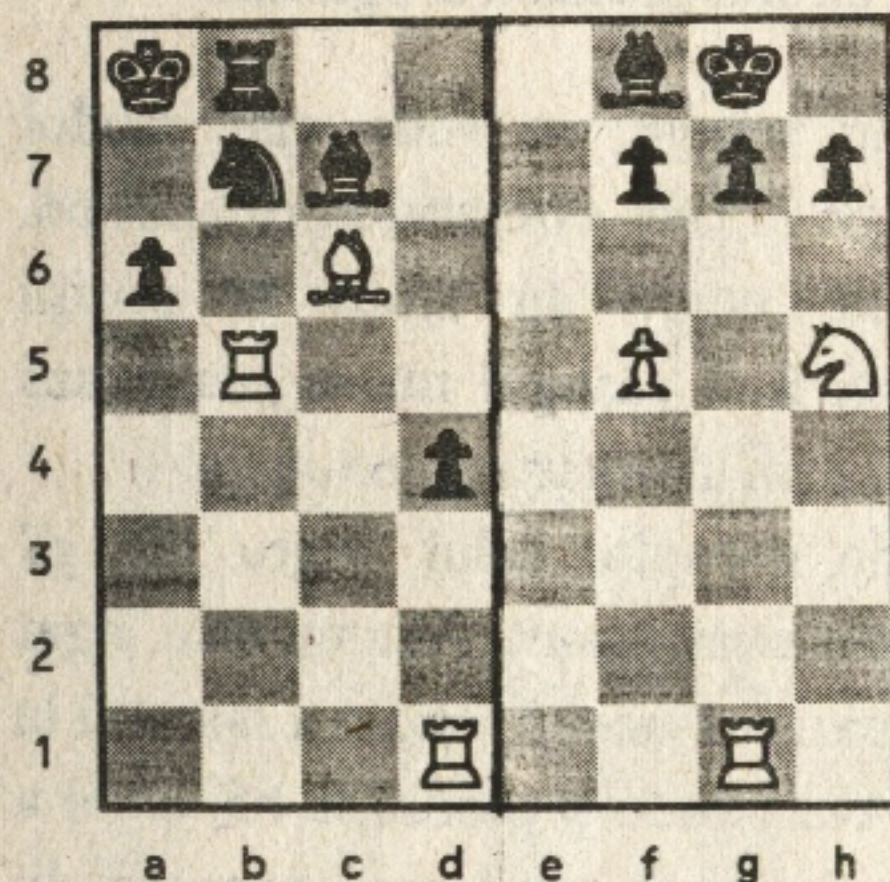
În concluzie: figurile exercită presiuni asupra unei piese legate. Uneori, este suficient pentru câștig, însă, de obicei, lovitura decisivă este dată de pion.

7.3. Combinații de schimb pe câmpul de legare.

Din analiza combinațiilor de schimb, care se execută pe câmpul de legare, putem remarca două motive principale.

a) **Primul motiv** constă în înlocuirea unei piese semilegate care ne creează probleme, cu una legată, care poate fi capturată.

Să exemplificăm. (vezi D 109.)



D 109

Combinații de schimb.
dreapta — primul motiv
stânga — al doilea motiv

În această poziție, obiectivul de atac este reprezentat de pionul g7. Dacă jucăm 1 f6, avem deja o superioritate a atacului față de apărare (3 atacatori, față de 2 apărători). Vom constata însă dezamăgiți că acest pion semilegat va avansa, rezolvându-și

problemele. Rezolvarea e simplă: înlocuirea acestei piese semilegate, cu una legată.

1 ♖:g7 ♜:g7 2 f6. Acum trebuie clarificată încă o problemă. Cum a reușit albul — deși a sacrificat una din figurile atacatoare — să-și păstreze superioritatea necesară pentru cucerirea câmpului g7? Este adevărat că regele și nebunul care apărau câmpul g7 sunt încă pe tablă, însă nebunul a devenit, din apărător, obiect de atac. Astfel, raportul de forțe 3 la 2 s-a transformat în unul 2 la 1, chiar dacă ambele figuri ale negrului, continuă să existe.

b) **Al doilea motiv.**

Câștigul unui tempo.

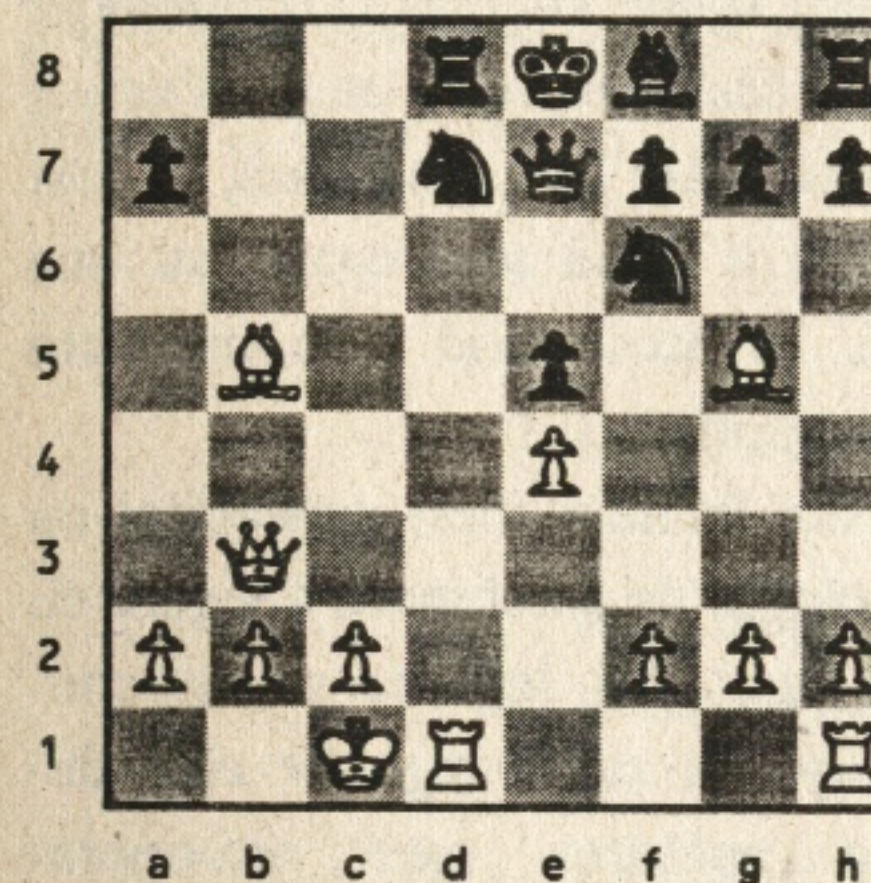
În celebra partidă Morphy — Consultanți, după mutările

1 e4 e5
2 ♖f3 d6
3 d4 ♜g4?
4 de5 ♜:f3
5 ♞:f3 de5
6 ♞c4 ♜f6
7 ♞b3 ♞e7
8 ♖c3 c6
9 ♞g5 b5
10 ♖:b5! cb5
11 ♞:b5 + ♜d7,

poziția calului legat din d7 este critică

12 0-0-0. Mijlocul cel mai rapid de a aduce turnurile în luptă pentru atacarea câmpului d7

12... ♜d8



D110

Al doilea motiv

În această poziție, simpla dublare a turnurilor pe coloana d ar fi dus la câștigarea calului. 13 ♜d2 ♞e6 14 ♜hd1 ♜e7 15 ♞:f6, dar Morphy găsește posibilitatea unei combinații pe câmpul de legare. A urmat:

13 ♜:d7! ♜:d7

14 ♜d1.

Această manevră merită o analiză mai atentă. De ce a schimbat Morphy o piesă deja legată? Ar mai fi avut loc acest sacrificiu, dacă turnul din d1 s-ar

fi aflat deja la d2? Nu, pentru că, în acest caz, simpla dublare a turnurilor ar fi fost suficientă pentru câștig.

Sacrificarea turnului pentru calul legat din d7 a fost făcută cu scopul evident de a câștiga un tempo. Să analizăm cu atenție poziția pieselor înainte și după mutarea 13 ♜:d7. Albul avea înainte de sacrificiu două figuri atacatoare, contra două figuri apărătoare, calul din f6 este pe jumătate mort, iar dama este prea importantă pentru a se amesteca printre figurile minore. După 13 ♜:d7, albul, deși pierde un atacator, îl înlocuiește imediat cu un alt turn, în timp ce turnul apărător al negrului a devenit o piesă legată. În acest mod, albul a obținut o unitate de luptă în plus, adică superioritatea necesară în lupta contra figuri legate. Al doilea motiv este, de aceea, *câștigul de tempo*. După 14... ♞e6 albul putea câștiga ușor cu 15 ♞:f6, însă Morphy preferă o încheiere mai elegantă a luptei.

15 ♞:d7! + ♜:d7

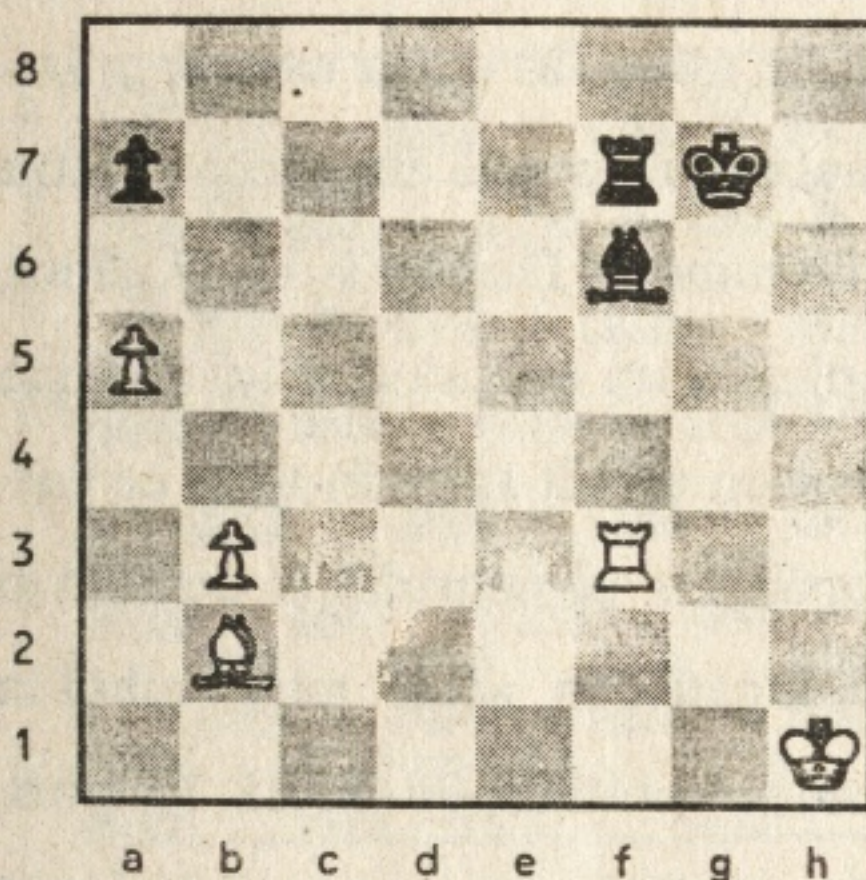
Acum, calul este legat de apărarea câmpului d8. Urmează

16 ♞b8 + ♜:b8.

Îndepărtarea figurii apărătoare.
17 ♖d8 mat.

Revenind la D109 (stânga), observăm că turnul din b5 este atacat; retragerea lui ar da adversarului timpul necesar pentru eliberare.

De ex. 1 ♖b2 ♔a7 2 ♖db1 ♚d6. Corect este 1 ♖:b7! ♚b7 2 ♖b1, cu câștig. Recunoaștem, și în acest sacrificiu, prezența celui de-al doilea motiv al schimbului făcut pe câmpul unde se află o piesă legată.



D111

Cele două motive apar împreună, permițându-i albului să câștige timpurile decisive.

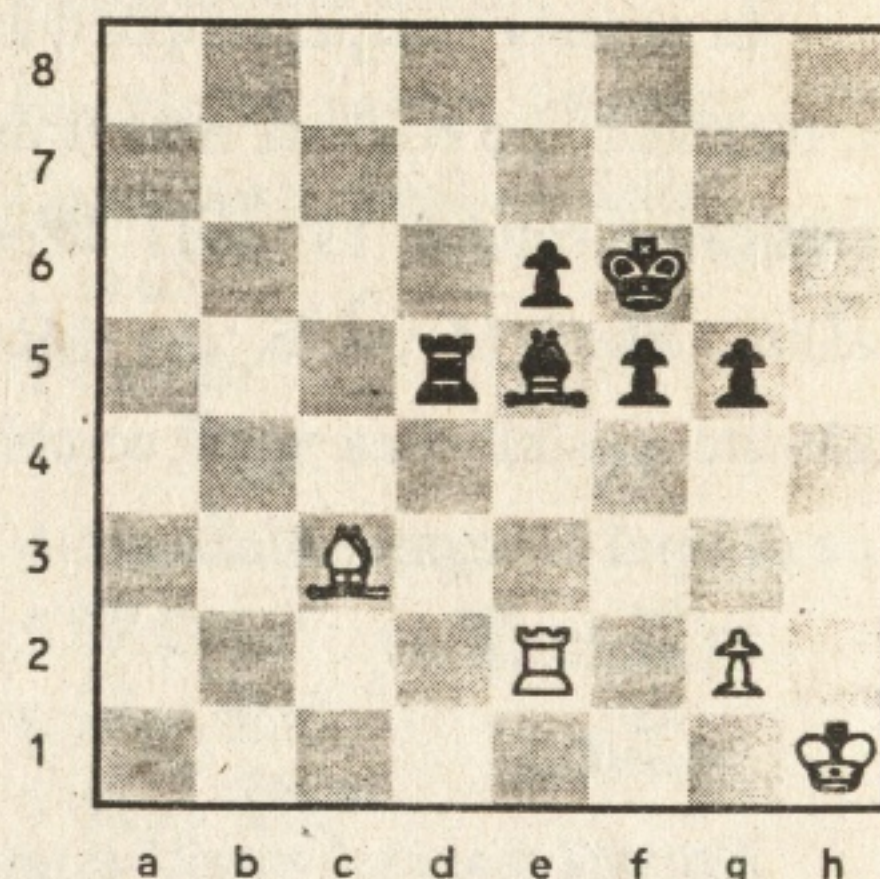
În D111 întâlnim ambele motive. Având un pion în plus, albul ar putea câștiga cu ajutorul unui schimb general.

Totuși, după 1 ♚:f6 + ♚:f6 2 ♖:f6 ♔:f6 3 b4 ♔e5, negrul are timp să oprească pionul.

Prin urmare, albul trebuie să facă schimburile într-un mod mai iscusit 1 ♖:f6! ♚:f6 2 b4 și negrul va trebui să piardă un tempo, pentru a se elibera de legare. 2... ♔f7 3 ♚:f6 ♔:f6 4 b5. Acum pionul nu mai poate fi ajuns.

Veți spune că este o combinație pentru câștigare de timp. Perfect adevărat, dar, în prima fază, a fost înlocuită o piesă semilegată, cu una legată. În acest mod sunt prezente ambele motive.

Vom încheia acest subcapitol cu un exemplu de combinare a legării cu zugzwangul. Că legarea poate conduce ușor la zugzwang este clar, deoarece apărarea este uni-operatională, iar elasticitatea (mobilitatea) pieselor apărătoare se reduce până la dispariție. (vezi D112.)



D112

Dintr-o partidă jucată de dr. Tarrasch (cu handicap). Legarea exploataată prin zugzwang.

După sacrificiul deja cunoscut (primul motiv) 1 ♖:e5 ♚:e5, a urmat 2 g3!. Dacă nu ar fi făcut această mutare, albul ar fi dat negrului posibilitatea să câștige, jucând f4 și ♔f5. Acum nu mai merge 2... f4, din cauza 3 g4. Nici mutarea 3... g4 nu oferă remiza.

(Cunoscutul etudist A. Troițkii a arătat că, după 2... ♔g6 3... ♔h5 4... ♔g4 și 5... f4, negrul se salvează — nota traducătorilor).

În acest subcapitol am analizat lupta împotriva unei piese legate.

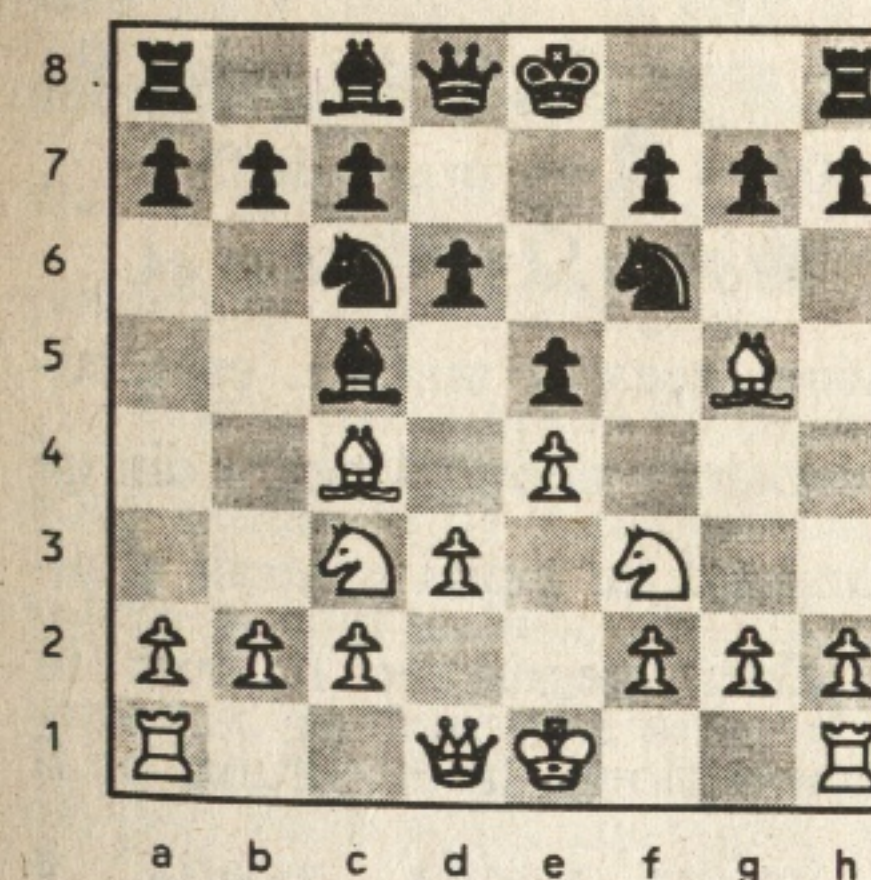
Să vedem acum cum poate aceasta să se dezlege.

7.4. Cum se eliberează o figură legată.

A — în primele stadii ale partidei

B — în final

A. După mutările 1 e4 e5 2 ♖f3 ♚c6 3 ♚c4 ♚c5 4 ♖c3 ♚f6 5 d3 d6, albul poate lega calul din f6 cu 6 ♚g5.



D113

Problema dezlegării

În această poziție, negrul are mai multe planuri de joc. El poate să alunge nebunul. 6... h6 7 ♚h4 g5. Poate să joace 6... ♚e6 sau poate să riște o contralegare 6... ♚g4. Jucând 6... ♚d4, poate să ignore amenințarea 7 ♖d5.

De asemenea, mai merită atenție mutările 6... ♚a5 sau 6... 0-0

În continuare, vom analiza principalele mijloace folosite pentru eliberarea unei figuri legate.

a) Îndepărtarea figurii atacatoare.

Este evident că înaintarea timpurie a pionilor de pe flanc slăbește

poziția negrului. În *partida scoțiană* de exemplu, după 1 e4 e5 2 ♖f3 ♙c6 3 d4 ed4 4 ♖:d4 ♙f6 5 ♖c3 ♙b4 6 ♖:c6 bc6 7 ♙d3 d5 8 ed5 cd5 9 0-0 0-0 10 ♙g5 c6 11 ♖e2 poate urma 11... h6 12 ♙h4 g5? dar, după 12 ♙g3, albul are mutarea de atac f4 și posibilitatea de a ocupa câmpurile f5 și h5, slăbite de mutarea g5. Atenție, niciodată aceste câmpuri nu vor mai putea fi apărate de un pion. Putem considera că, în această poziție, îndepărtarea figurii apărătoare este nefavorabilă.

Nu este întotdeauna așa.

În partida Cohn — Nimzovici după 1 e4 e5 2 ♖c3 ♙c5 3 ♖f3 d6 4 d4 ed4 5 ♖:d4 ♙f6 6 ♙e2 0-0 7 0-0 ♙e8, negrul a cedat adversarului centrul, dar exercită o presiune puternică asupra câmpului e4.

8 ♙g5? Trebuia 8 ♙f3.

8... h6 9 ♙h4 g5! 10 ♙g3 ♙:e4.

Pentru a câștiga acest pion central, negrul a acceptat să-și slăbească poziția (vezi 1.7.)

11 ♖:e4 ♙:e4 12 ♖b3 ♙b6 13 ♙d3 ♙g4! ♙d2 ♙e8 și după ♙c6 și ♙f6, negrul și-a consolidat poziția la a cărei stabilitate contribuie mult pionul d6.

Am ales, în mod deliberat, două cazuri extreme pentru a vedea care pot fi consecințele îndepărtării figurii apărătoare.

Am văzut că un asemenea plan slăbește poziția proprie și că procedeul poate fi utilizat numai dacă există și alte compensații. O asemenea compensație poate fi obținută — de exemplu — prin aducerea nebunului într-o poziție nefavorabilă, un „deșert“, pe care să nu-l poată transforma într-o grădină roditoare prin deschiderea centrului.

Exemplele următoare vor clarifica problema. 1 e4 e5 2 ♖f3 ♙c6 3 ♖c3 ♙f6 4 ♙b5 ♙b4 5 0-0 0-0 6 ♙:c6 dc6 7 d3 ♙g4 8 h3 ♙h5 9 ♙g5.

Era greșit 9 g4? din cauza 9...

♙:g4 10 hg4 ♙:g4, urmat de f5

9... ♙d6 10 ♙:f6 ♙:f6 11 g4.

Acum această mutare, este corectă deoarece nebunul negru din g6 va fi anihilat de pionii centrali ai albului. Dacă negrul ar fi avut în continuare pionul la d6, atunci ar fi putut înviora poziția „moartă“ a nebunului, jucând d5. Desigur, până la urmă, nebunul poate intra în joc

prin câmpul f7 dar această manevră necesită timp. Pe de altă parte, albul nu este în pericol, deoarece, în cazul unui centru solid, apărarea flancului slăbit al regelui nu prezintă greutăți.

Mai mult decât atât, acești pioni slăbiți, devin un puternic mijloc de atac dacă albul reușește să-și instaleze un cal la f5. (Vezi partida Nimzovici — Leonhardt pag. 142)

După ce am zăbovit asupra interacțiunilor existente între centru și o piesă ajunsă în „deșert“ să revenim la poziția analizată la începutul capitolului.

După 1 e4 e5 2 ♖f3 ♙c6 3 ♙c4 ♙c5 4 ♖c3 ♙f6 5 d3 d6 6 ♙g5 h6 7 ♙h4 g5 8 ♙g3 este interesant de aflat dacă „deșertul“ în care a ajuns nebunul poate deveni ospitalier sau nu. În acest sens vom analiza două posibilități de atac în centru.

Prima, ♙b5 urmat de d4, a doua ♖d5 urmat de c3 și d4 (putem considera poziția calului din d5 ca un avanpost pe diagonala nebunului din c4, deși până acum am vorbit numai despre avanposturile aflate pe o coloană).

După 8... a6 pentru a înlătura prima posibilitate albul joacă 9 ♖d5. De exemplu 9... ♙e6 10 c3 ♙:d5 11 ed5 ♙e7 12 d4 ed4 13 ♖:d4 și acum negrul poate câștiga un pion prin 13... ♙f:d5 însă după 14 0-0 poziția albului este de preferat deoarece nebunul din g3 a revenit la viață.

Negrul ar putea încerca și 8... ♙g4 pentru a perturba jocul albului în centru.

În partida Nimzovici — Fluss a urmat 9 h4 ♙h5

(Mai sunt posibile și mutările 9... ♙g8 sau 9... ♙d7). Mutarea 9... ♙h5?! slăbește centrul.

10 hg5

Oricât de tentată ar fi această mutare corect era 10 ♖d5 deoarece albul ar fi obținut superioritatea în centru.

10... ♙d4?

O intervertire de mutări care duce la pierdere. Corect era 10... ♙:g3 11 fg3 ♙d4 cu atac puternic. De exemplu 12 ♙:h6 ♙:h6 13 gh6 ♙:f3 14 gf3 ♙g5 sau 12 ♖d5 — prea târziu — 12... ♙:f3 13 gf3 ♙:g5 14 g4 c6 15 ♙h5 cd5! și negrul are pentru damă compensație mai mult decât suficientă.

Este foarte important pentru elev să înțeleagă că, deși dezlegarea figurii legate are loc la marginea tablei, este, de fapt, o problemă a *jocului în centru*. Dependența dintre *centru* și *flancuri* o vom demonstra printr-un alt exemplu. Până atunci, să urmărim continuarea partidei.

După 10... ♖d4? 11 ♙:e5 ♙:f3
(Dacă 11... de5 12 ♙:f7 + ♙:f7
13 ♖:e5 + ♙e8 14 ♙:g4)

12 gf3 de5 13 ♙:h5 ♙g8 14 f4!
ef4 15 ♙g4

Poanta combinației. Albul nu se teme de ♙c2 + care apare ca o furtună într-un pahar cu apă.

15... ♙:c2 + 16 ♙d2 ♙:a1 17
♙:f7 +! și negrul cedează.

După 17... ♙:f7 18 ♙f5 +
♙e8 19 ♙e6 + ♙f8 20 g6, albul câștigă (La 19... ♙e7 20 ♙:g8 +
♙f8 21 ♙h7 ♙e7 22 g6 ♙:h7 23
gh7 ♙d4 24 ♖b5! sau 22... ♙d4
23 ♖b5! ♙b4 + 24 ♙d1 cu câștig).

b) Ignorarea amenințării și permiterea deschiderii flancului propriu.

Această metodă poate fi aleasă dacă dispunem de o mare libertate de

acțiune în centru și nu ne limităm la o poziție pasivă, ca în cazul (a). Pentru a reuși, trebuie să avem garanția că vom putea declanșa acțiuni active în centru.

De exemplu, după 1 e4 e5 2 ♖f3
♙c6 3 ♖c3 ♙f6 4 ♙c4 ♙c5 5 d3 d6
6 ♙g5 (vezi D113) amenințarea ♖d5
poate fi ignorată 6... 0-0 7 ♖d5 ♙e6
8 ♖:f6 gf6 9 ♙h6 ♙e8 10 ♖h4
♙h8. Flancul regelui s-a deschis, dar poziția oferă șanse ambelor părți și albul nu poate pretinde că stă mai bine (negrul va juca d5, cunoscut fiind faptul că acțiunile pe flanc se parează cel mai bine prin contralovituri în centru).

Prin manevra întreprinsă, figurile albe au pierdut legătura cu centrul. Aceasta ar fi justificată, dacă albul ar cucerii definitiv punctul f5, dar lucrul pare îndoielnic.

Nici după 8 ♙:f6 gf6 9 ♖h4, rezultatul nu este clar. Cea mai bună continuare pentru alb după 6... 0-0 7 ♖d5 ♙e6 este probabil 8 ♙d2, mutare cu ajutorul căreia este păstrată presiunea asupra poziției adverse. 8... ♙:d5 9 ♙:d5 h6 10 ♙h4 g5? Dezlegarea nu este posibilă.

11 ♙:c6 bc6 12 ♖:g5 și albul stă mai bine.

c) Aducerea în ajutor a rezervelor pentru desfacerea legării prin mijloace pașnice.

Pentru toți cei care iubesc o viață liniștită, aceasta este o metodă recomandabilă. Avem exemple excelente. Apărarea Metger, din jocul celor patru cai și planul lui Tarrasch, din apărarea rusă.

1 e4 e5 2 ♖f3 ♙c6 3 ♖c3 ♙f6 4
♙b5 ♙b4 5 0-0 0-0 6 d3 d6 7 ♙g5
♙:c3 8 bc3 ♙e7, cu scopul de a alunga nebunul prin ♖d8, ♙e6, iar la ♙h4, să continue cu ♙f4, ♙g6. Dacă nebunul revine la g5, în sfârșit, se va dezlega prin h6.

Este evident că o asemenea manevră înceată este posibilă numai în cazul unui centru solid.

În replică la 8... ♙e7, continuarea obișnuită este 9 ♙e1 ♙d8 10 d4 ♙e6 11 ♙c1 c5 sau c6, cu șanse aproximativ egale.

În partida rusă, după 1 e4 e5 2 ♖f3 ♙f6 3 ♖:e5 d6 4 ♖f3 ♙:e4 5 d4 ♙e7 6 ♙d3 ♙f6 7 0-0 0-0 8

♙e1 ♙g4, **Tarrasch**, de obicei, se dezleagă prin manevra liniștită 9 ♖d2 10 ♖f1 11 ♖g3, urmat de h3 (uneori, joacă h3 mai devreme). În acest fel, a câștigat câteva partide frumoase. El a motivat această manevră lungă prin două postulate: (1) desfacerea legării trebuie efectuată cât mai repede cu putință. (2) pentru figurile sosite în ajutor, se oferă, ca recompensă, posibilitatea obținerii unor poziții avantajoase, de unde le este mai ușor să stabilească contactul cu inamicul (ex.: ♖g3, ♖f5).

Aș dori să adaug că analiștii moderni nu mai sunt convinși de necesitatea eliminării cu prioritate a unei legări și sunt dispuși să suporte un timp mai îndelungat presiunea neplăcută a acesteia.

d) La acest punct, vom expune punctul nostru de vedere.

Manevre efectuate cu scopul de a pregăti cele trei metode prezentate mai sus.

O asemenea metodă este pretențioasă și solicită la maximum abilitățile noastre tehnice.

După 1 e4 e5 2 ♖f3 ♙c6 3 ♖c3

♞f6 4 ♞c4 ♞c5 5 d3 d6 6 ♞g5
(vezi D113)

Capablanca a jucat 6... ♞e6 7
♞b5 h6 8 ♞h4 ♞b4! 9 d4 ♞d7!

Provocând mutarea d4, el a slăbit
câmpul e4.

10 0-0 ♞:c3 11 bc3 (Se putea
juca și 11 ♞:f6)

11... g5 12 ♞g3 ♞:e4.

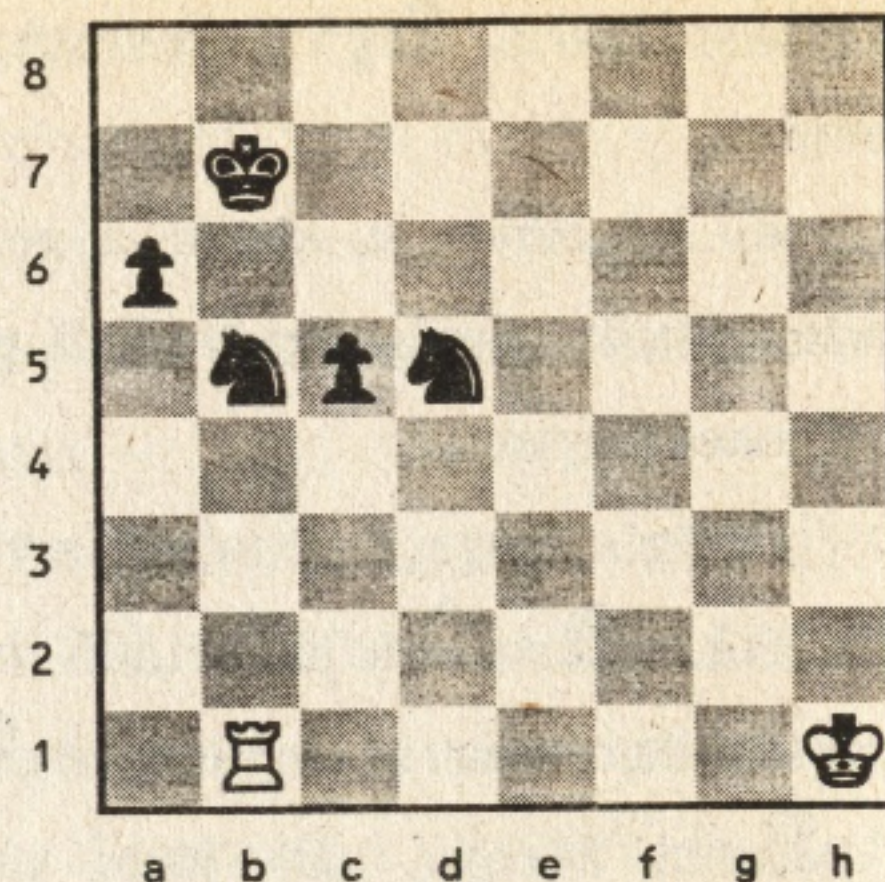
Pentru eliberare, negrul a ales
momentul oportun.

13 ♞:c6 ♞:c6 14 de5 de5 15
♞:e5 (15 ♞:e5 era probabil mai
bine.)

15... ♞:d1 16 ♞a:d1 f6 17 ♞d4
♞f7 18 ♞d2 ♞he8, cu un final
avantajos pentru negru. (La mutarea
a 64-a, adversarul lui Capablanca,
autorul acestei cărți, a fost nevoit să
depună armele).

B. Dezlegarea în finalul partidei.

În stadiile avansate ale jocului,
mai ales în timpul acțiunilor tactice,
desfacerea legării prezintă alte
aspecte.



D114

Dezlegarea se realizează prin ocu-
parea unui câmp de pe „culoarul“ b1-b5
sau b5-b7 prin ♞b4 sau ♞b6.

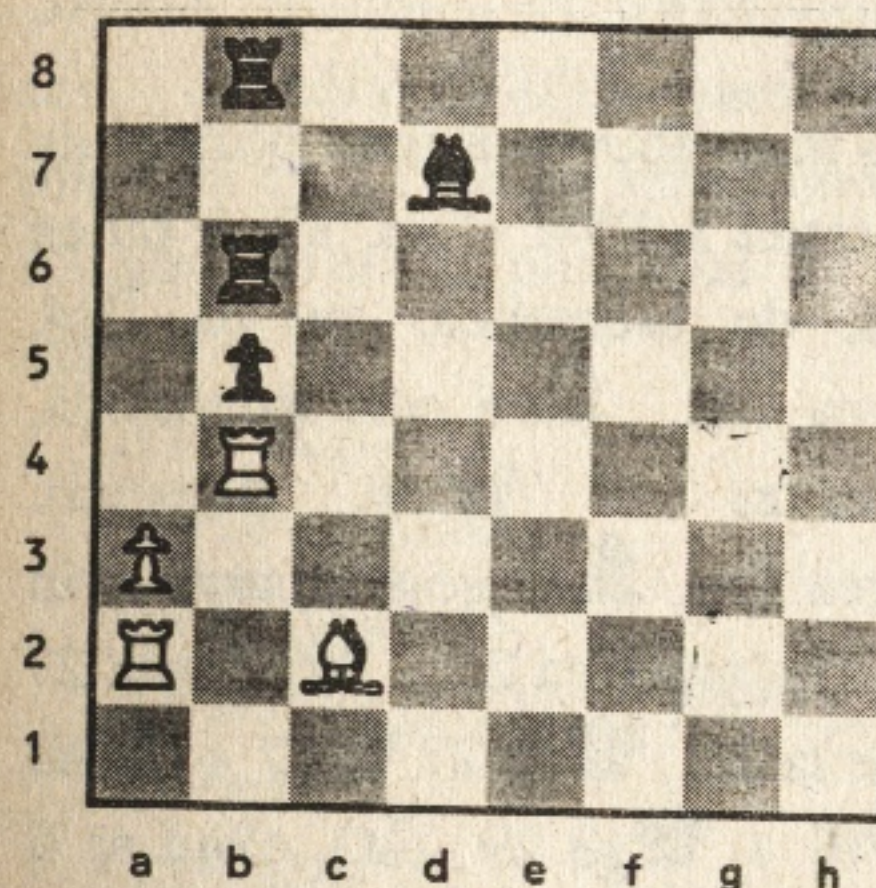
În D114, spațiul dintre figura care
leagă și figura legată, precum și cel
dintre figura legată și cea pe care o
protejează îl vom denumi „culoar“. Eliberarea figurii legate se poate
obține prin: (a) interferarea liniei de
acțiune a piesei care leagă —, punând
pe „culoar“, o altă figură proprie
apărată. În cazul nostru, un cal la b4
sau b6.

(b) O altă posibilitate de
eliberare constă, pur și simplu, în
ieșirea de pe legătură (În D114, prin
♞c6 sau ♞c7).

(c) Dacă valoarea figurii aflate în
spatele piesei legate nu este prea

mare, atunci putem obține aceleași
rezultate, asigurându-i o protecție
adecvată. În acest caz, trebuie să
păstrăm contactul între piesele impli-
cate în această acțiune.

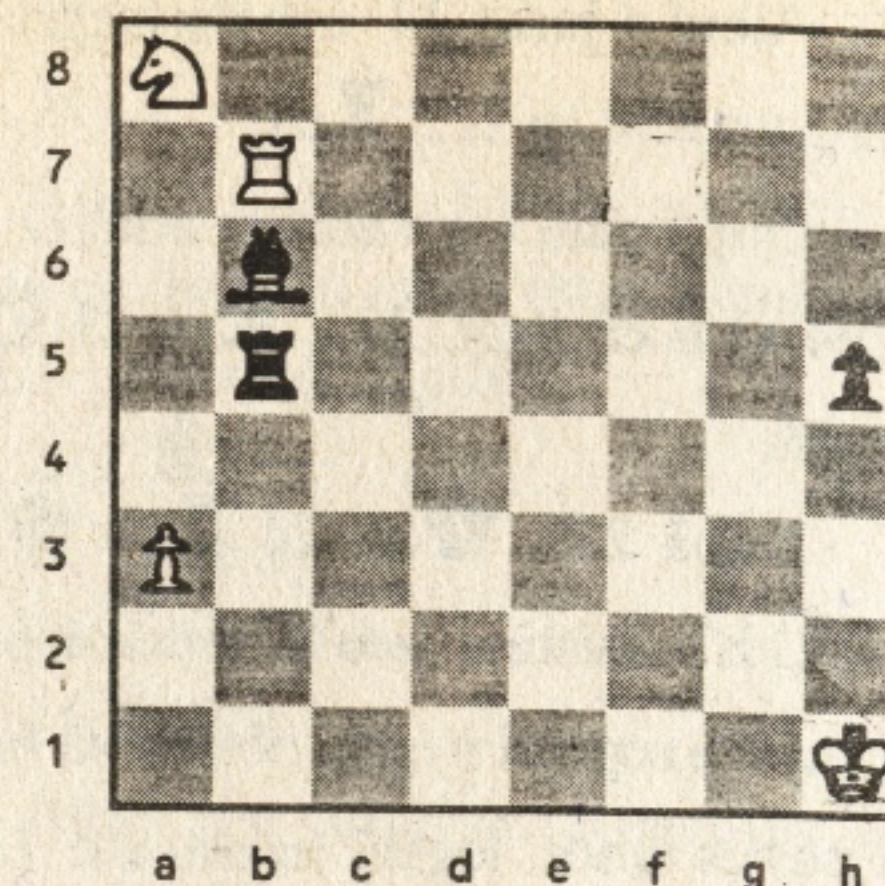
(vezi D115.)



D115

Cooperarea în apărare a figurilor
aflate în pericol.

Albul intenționează ca, după
♞ab2 și ♞d3, să joace a4. Cum poate
negrul să pareze această amenințare?
Transferându-și turnul de la b6 la b7
și apărându-l, prin ♞c6. După
această manevră, albul nu mai poate
juca a4, pentru că negrul îl capturează
liniștit.

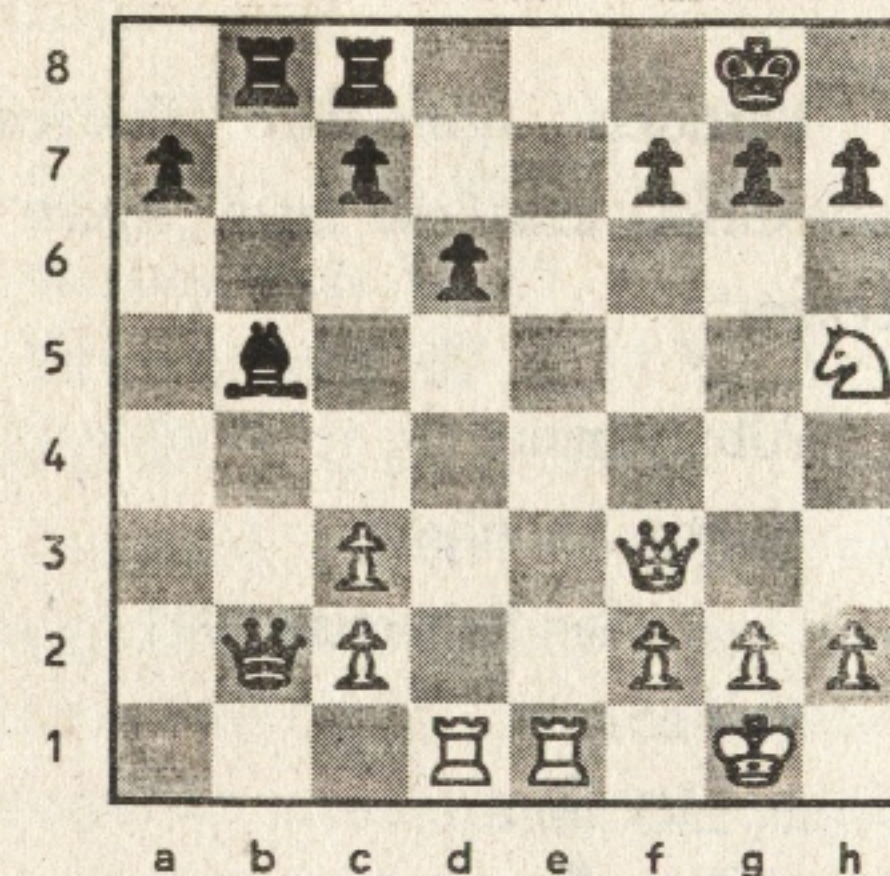


D116

Negrul se dezleagă.

În D116, deși nebunul pare pier-
dut, negrul reușește prin 1... ♞b1 + 2
♞g2 ♞b2 + 3 ♞h3 ♞d4 să res-
tabilească contactul dintre turn și
nebun și să iasă din legătură.

Poziția din D117 a survenit în
partida Nimzovici — Vidmar,
Karlsbad 1911.



D117

Albul a jucat 22 ♖b1 și negrul a contraatacat cu 22... ♜e8.

După cum s-a văzut la analiză 22 ♖e4 ar fi câștigat. 22... ♜c6 23 ♘f6 + gf6.

După 23... ♜h8 24 ♖h4 ♜:c2 25 ♘:h7! asistăm la o adevărată persecuție a regelui negru, obligat să fugă și supus unor legări neplăcute (așa cum am spus la începutul capitolului, legarea apare, de regulă, în momente tactice cum ar fi urmărirea figurilor adverse care se retrag).

24 ♖g4 + ♜f8 25 ♜:f6 ♜d7!
26 ♖g7 ♜e6 27 ♖:h7 ♜e8.

Acum, apare legarea nr. 1

28 ♖e1.

Se amenință ♜:f7 +. Pentru a scăpa, negrul joacă

28... ♜d7,
dar acum este legat pionul f7 (legarea nr. 2).

29 ♜:e6 + și albul câștigă cu ușurință.

Să mai zăbovim asupra poziției de la mutarea a 25-a. Aici, albul putea câștiga, de asemenea, cu 26 ♖f4. Mutarea 26... ♜e6 este imposibilă, din cauza 27 ♜:e6. (legarea). Mutarea 26... ♜e8 se răstoarnă prin 27 ♖e1, (mutarea 26 ... ♜a2 prin 27 c4), iar la 26... ♜g8 27 ♜:f7 + ♜h8 28 ♜f6 + ♜g8 29 ♖f3, albul ar fi avut avantaj decisiv.

7.5. Partide ilustrative.

Partidele următoare ilustrează conexiunile existente între „legare” și „centru”.

Alb: Nimzovici

Negru: Leonhardt,

San Sebastian 1911.

1 e4 e5
2 ♘f3 ♜c6
3 ♘c3 ♜f6
4 ♜b5 ♜b4

5 0-0 0-0

6 ♜:c6 dc6 7 d3.

Albul are o poziție solidă. Coloana d, care se află în stăpânirea adversarului, este barată de pionul d3 iar negrul nu va mai putea deschide centrul și ataca pionul e4 prin mutarea d5.

7... ♜g4?! Legarea
8 h3 ♜h5
9 ♜g5.

Era prematur 9 g4, din cauza 9... ♜:g4 10 hg4 ♜:g4 și f5.

9... ♜d6
10 ♜:f6 ♜:f6
11 g4

Mutarea e pe deplin justificată, deoarece nebunul ajunge într-un „deșert” imposibil de transformat într-o „grădină înfloritoare” prin mutarea d5. În același timp, pionii g4, h3 vor deveni o puternică forță de asalt.

11... ♜g6
12 ♜g2 ♖ad8
13 ♜e2 ♜:c3.

Se amenință ♘d1, ♘e3, ♘f5.

14 bc3 c5
15 ♘d2.

Acum, albul încearcă să efectueze manevra ♘c4, ♘e3, ♘f5, împiedicând mutarea c4 a negrului cât mai mult posibil, fără a împinge el însuși c4 (mutare care ar slăbi câmpul d4),

15... ♜e7
16 ♘c4 b6
17 ♘e3 f6.

În sfârșit, nebunul din g6 este eliberat, însă acum se permite, la momentul oportun, înaintarea g4-g5.

18 ♖g1 ♜d7
19 ♜h2 ♜h8
20 ♖g3 ♜b5
21 ♜e1 ♜a4
22 ♜c1 ♖d7

23 h4 ♜f7

24 c4.

Negrul a reușit să provoace înaintarea c4, însă, în acest timp, albul s-a întărit pe flancul regelui.

24... ♜e6
25 ♜b2 a5
26 ♖ag1 ♜c6
27 ♖1g2!!

Albul și-a terminat pregătirile și este gata să întâmpine demn dama neagră, care dorește să ajungă la d4.

27... ♜d6
28 ♜c1 ♜d4?
29 ♘d5!

Albul câștigă dama. Cursa a fost apreciată de toată lumea, însă nimeni nu a dat atenție faptului că ea a fost doar un episod în complexul plan strategic al albului. Acesta consta în pregătirea înaintării g5, concomitent cu întârzierea operațiunilor negrului în centru.

A mai urmat

29... ♖:d5 30 c3 ♜:d3 31 ed5,
mai precis era 31 cd5
♜:c4 32 de6 ♜:c6 33 ♜c2 c4
34 ♜f5 ♜:f5 35 gf5 și câștigă.

Jucătorul amator va reține că lenta și „penibilă” apărare a negrului (vezi mutările 21, 22, 25 și 28) a fost motivată de convingerea că pionii dispuși la h3 și g4 necesită existența unui centru solid. Partida a ilustrat in-

structiv motivul (a) îndepărtarea figurii atacatoare.

Următoarea partidă ne oferă o serie de legări otrăvite sau inofensive, împletite într-un ghem pestriț.

Alb: Rubinstein.

Negru: Nimzovici.

1 d4 ♘f6

2 ♘f3 b6

3 g3 c5

4 ♙g2 ♚b7

5 dc5 bc5

6 c4.

Manevra întreprinsă de alb nu poate fi condamnată. El a deschis o coloană și are un avanpost la d5. În același timp, pionii centrali ai negrului (c, d și e contra c și e) au o mobilitate redusă.

Elevul a remarcat că am început să analizăm poziția din punct de vedere pozițional. Mobilitatea este un criteriu important în stabilirea valorii pionilor —, o axă în jurul căreia se învâрте jocul pozițional. Mulți critici au calificat manevra, ca discutabilă. Este o greșeală, deoarece teoria temporilor („pionul c mută de două ori și dispare“, a spus un maestru renumit, încruntându-și fruntea) nu are o valoare absolută în jocurile închise.

6... g6

7 b3 ♙g7

8 ♙b2 0-0

9 0-0.

Ambele părți au făcut rocada cu conștiința împăcată, deoarece nici cei mai „înrașiți“ „hipermoderniști“ nu pot fiancheta decât de cel mult două ori.

9... ♘c6.

O mutare obișnuită și normală, care însă ascunde un sens profund. Albul se aștepta la d6, ♘bd7, pentru a continua cu a5, urmat de ♘b6 și a4. Oricât de sănătoasă ar fi tendința de a scăpa de pionul izolat, un asemenea plan nu poate fi recomandat în orice ocazie.

În opinia mea, aceasta este una din greșelile „clasicilor tradiționali“ (prin care eu înțeleg „pseudo-clasicii“), partizanii înaintării cu orice preț.

Ei nu luau în considerare că:

(1) există posibilitatea transferării avantajului —, adică renunțarea la un avantaj în favoarea altuia.

(2) Unele puncte strategice pot fi cedate de adversar, fără ca nimeni să-l oblige.

În cazul nostru, desigur, că albul va muta ♘c3, împiedicând a5, a4. Însă albul poate să ocupe permanent această poziție? Nu, deoarece el caută să ajungă la d5. Prin urmare, mai devreme sau mai târziu, va sosi momentul favorabil pentru mutarea a4. Pe de altă parte, calul din c6 ocupă aici o poziție mult mai bună decât la

b6, deoarece este clar că albul tinde spre construcția ♘c3, ♙c2 și e4. Ținând cont de această posibilitate, va putea juca d6, e5 și ♘d4! pentru a ocupa un câmp slab în centru.

10 ♘c3 a5

11 ♙d2 d6

12 ♘e1

Începutul unei manevre complicate, care necesită mult timp.

♘e1, ♘c2, ♘e3, ♘d5. Mai natural era probabil 12 ♘d5 ♘:d5 13 ♙:g7 ♙:g7 14 cd5.

12... ♙d7

13 ♘c2 ♘b4!

14 ♘e3 ♙:g2

15 ♙:g2.

Nu putea să ia cu calul, deoarece s-ar fi abătut de la scopul călătoriei (♘d5).

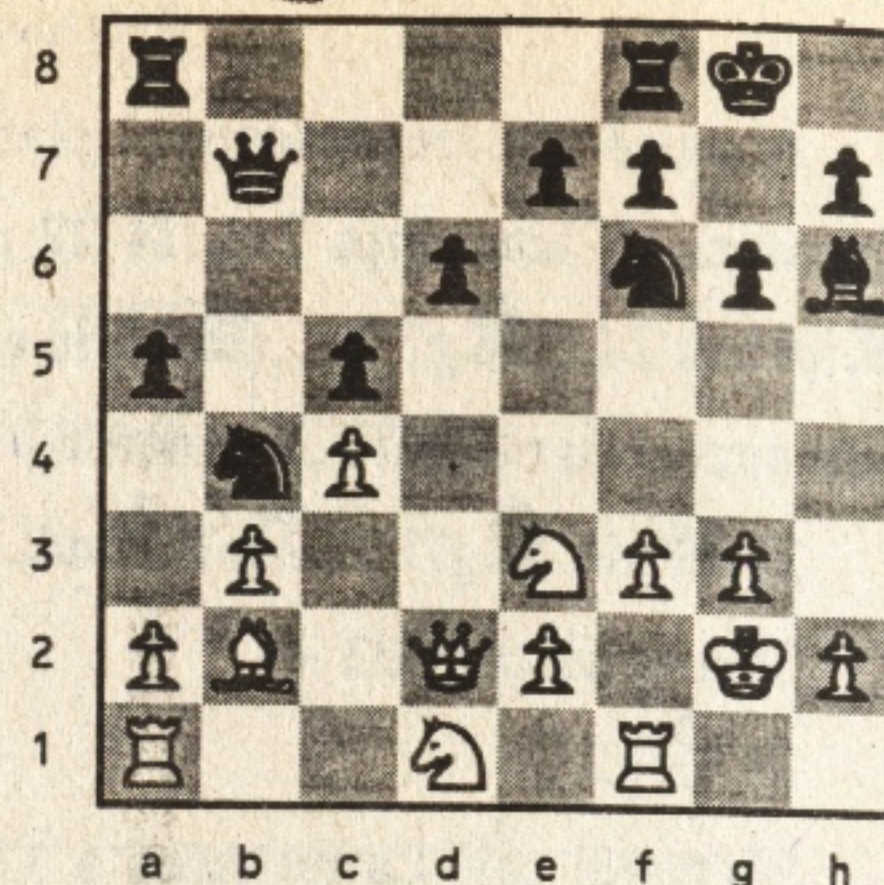
15... ♙b7 +

16 f3. Dacă 16 ♙g1, atunci 16... ♘e4 17 ♘:e4 ♙:e4, după care urmează a4.

16... ♘h6. O legare inofensivă, deoarece este clar că, prin această mutare, negrul își slăbește simțitor flancul regelui

17 ♘cd1.

Se amenință ♙:f6 ef6 și ♙:d6 (vezi D 118).



D118

Poziția după mutarea a 17-a a albului.

17... a4!

Revedeți comentariul de la mutarea a 9-a a negrului.

18 ba4 ♙fe8!!

Această mutare pură de apărare (îndreptată împotriva amenințării ♙:f6) este cu atât mai neașteptată, cu cât survine după energica mutare 17... a4. Cine se putea aștepta ca negrul să treacă în defensivă?

Îmbinarea atacului cu apărarea este extrem de originală.

19 ♙:f6

Rubinstein nu are încredere în sistemul de apărare ales de negru. În curând, se va convinge de greșeala sa.

19... ef6 20 ♙f2.

Albul amenință 21 f4, cu eliberarea calului și ocuparea temeinică a câmpului d5.

20... f5!!

Această mutare descoperă planul negrului. El amenința 21... f4 22 gf4 ♙:f4 sau 21... ♙g7 22... ♙d4, în ambele cazuri cu o legare „cronică”.

21 ♙:d6 ♙g7! 22 ♖b1 ♙d4.

Se amenință ♘d3 +

23 ♙g2.

Sărmanii cai! La mutarea a 17-a, ei au fost nevoiți să-și întrerupă călătoria, iar, în prezent, se „prăpădesc”, fără a-și putea atinge scopul — câmpul d5. După 23 ♖b3, negrul și-ar fi continuat asediul asupra calului din e3, jucând 23... ♙e6 24 ♙f4 ♙e7 (amenință 25... ♘c2) 25 ♙g2 ♙e8

23... ♙:e3

24 ♘:e3 ♙:e3

25 ♙:c5.

E rândul albului să lege figurile negre.

25... ♙:e2 +

26 ♖f2 ♙:f2 +

27 ♙:f2.

Forțat, deoarece la 27 ♙:f2? urmează 27... ♘d3 +

27... ♙:a4. Negrul renunță la dezlegarea imediată (27... ♙e7), de-

oarece albul nu poate profita de existența legării.

28 a3. (La 28 ♙b2 ♙c8!, este singura retragere acceptabilă.

28... ♙c7? 29 ♖e1.

28... ♙c6? 29 ♖d1.

28... ♙:a2?? 29 ♙:a2 ♘:a2 30 ♖:b7)

28... ♙:a3

29 ♙e2 ♙a8. După ce s-a „îndestulat”, turnul se întoarce binedispus.

30 c5 ♙a6. Dezlegarea

31 ♙:a6 ♘:a6

32 ♖a1.

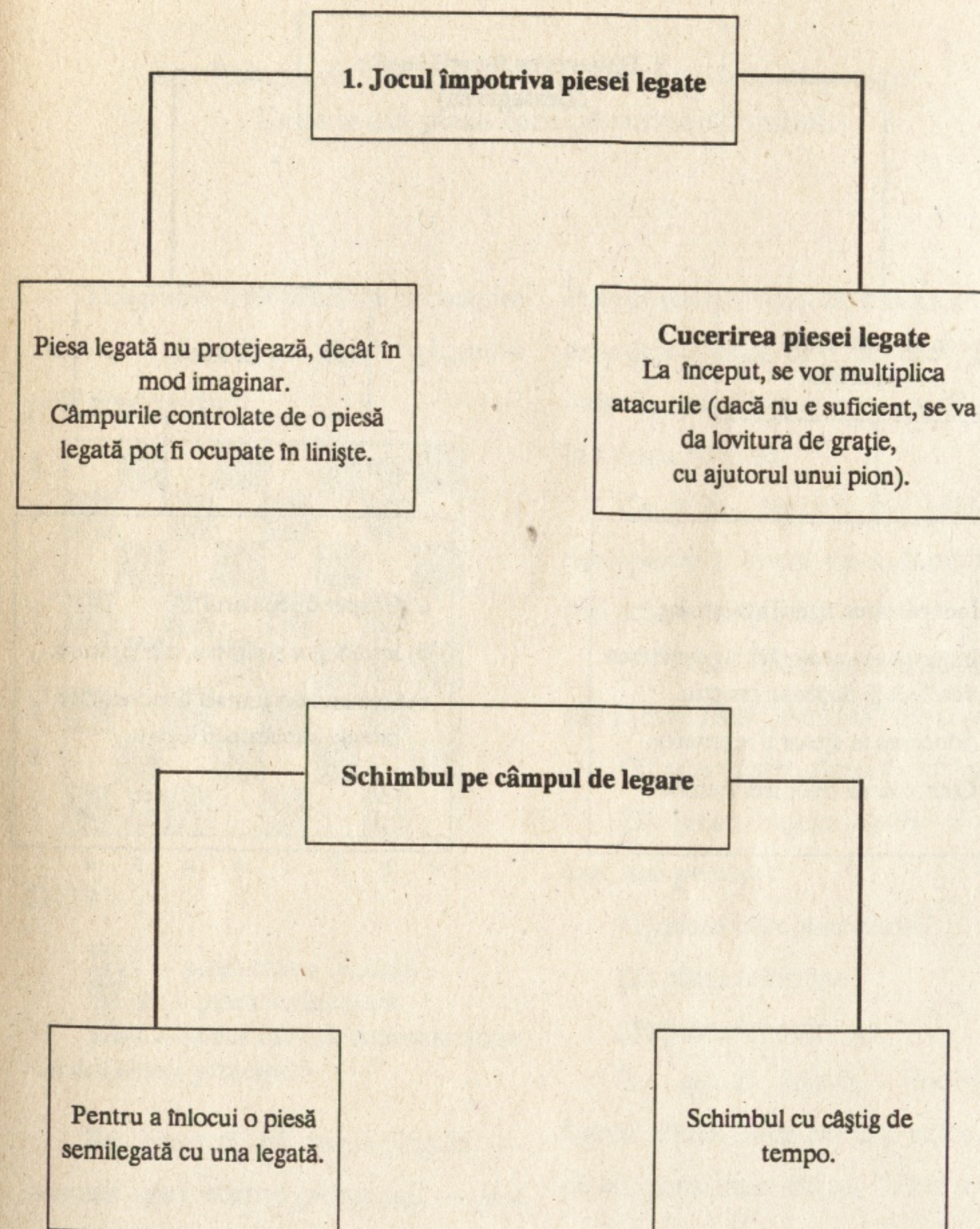
Ultima legare

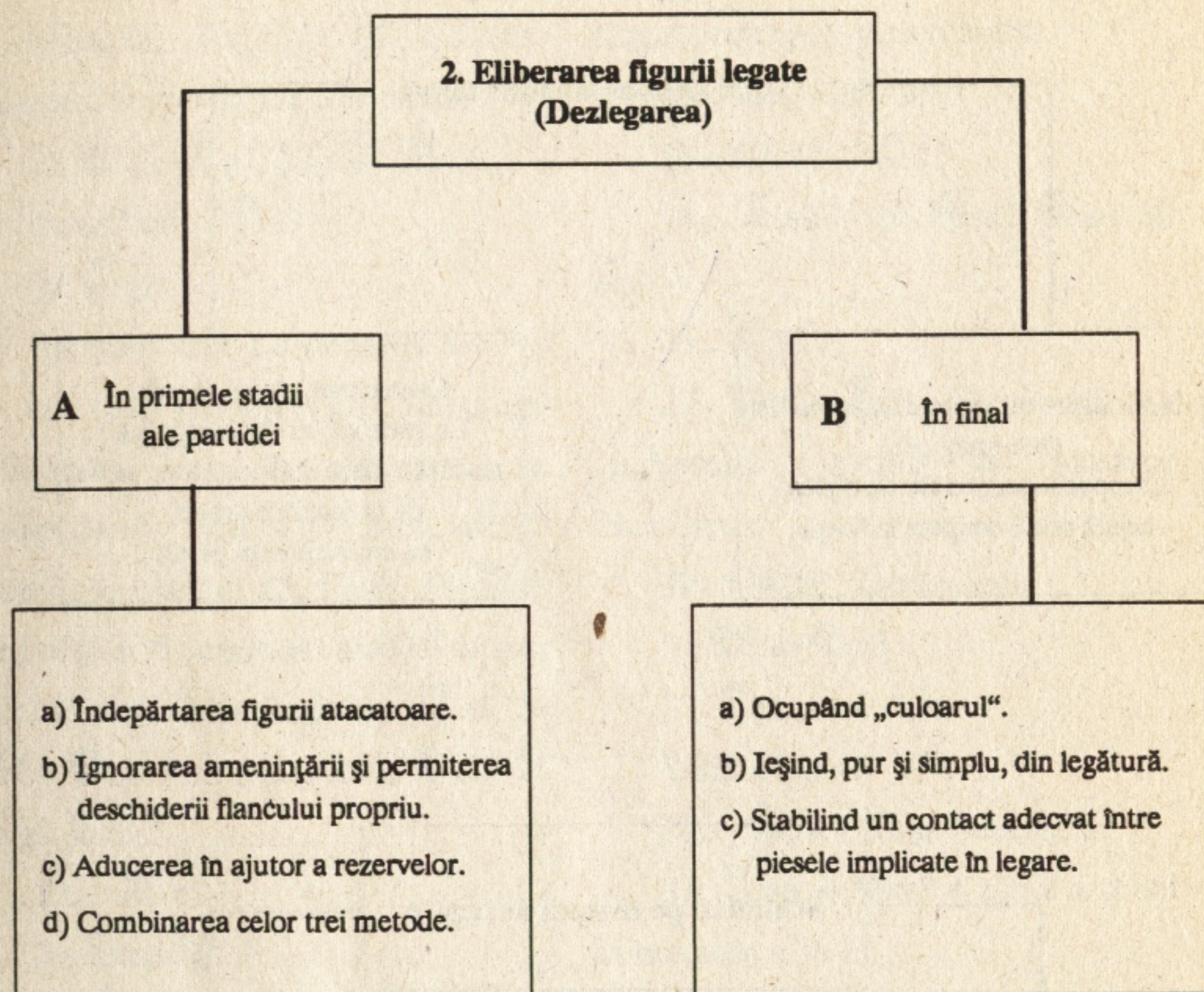
32... ♘c7. Ultima dezlegare

33 ♖:a8 + ♘:a8 și albul a cedat la mutarea a 38-a.

Vom încheia și acest capitol, cu o schemă recapitulativă.

7.6. Schemă recapitulativă





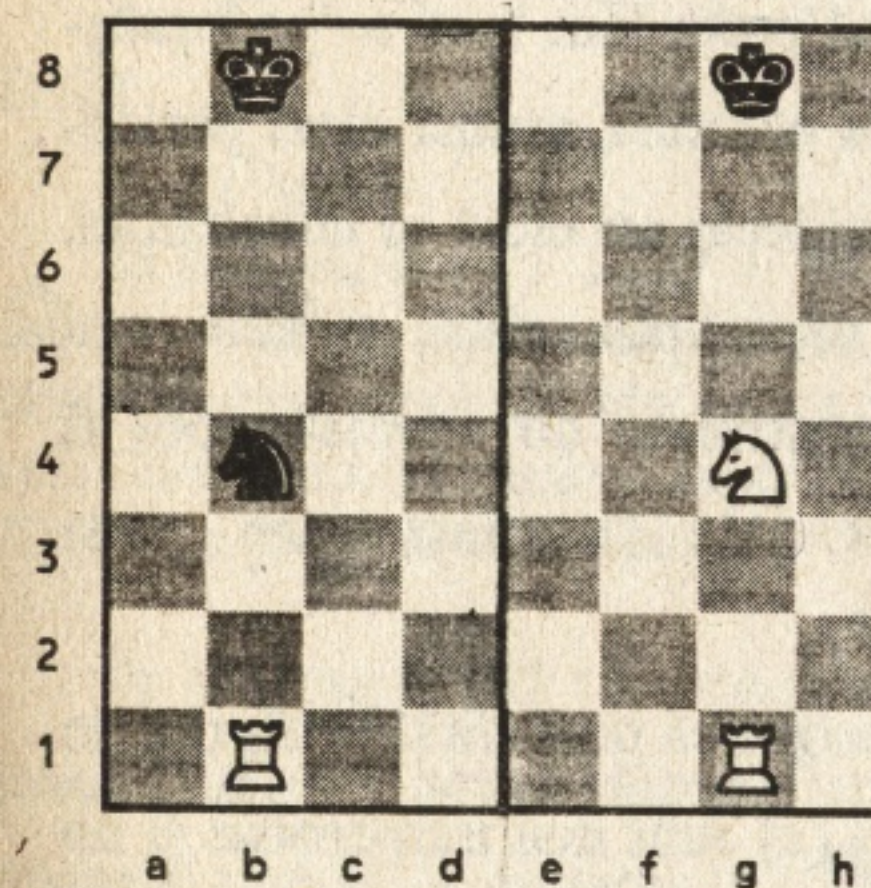
8. Șahul prin descoperire.

Un capitol scurt, dar plin de întâmplări palpitante.

8.1. Relația dintre „legare” și „șahul prin descoperire”.

Unde mută piesa care „descoperă” șahul.

Diagrama 119 prezintă o imagine clară a relației dintre „legare” și „șahul prin descoperire”.



D119

g1 — piesa care amenință
 g8 — piesa amenințată
 g4 — piesa care se interpune între cei doi actori principali

Se observă că piesa legată — supusă unei eterne persecuții — și-a schimbat culoarea. Această schimbare a transformat tânărul bolnăvicios de odinioară, într-un redutabil luptător.

Putem foarte bine să descriem șahul prin descoperire ca o „legare”, în care piesa legată a trecut cu arme și bagaje în tabăra adversă.

Ca și în „legare”, în „șahul prin descoperire”, avem de-a face tot cu trei actori principali.

(1) piesa care amenință să dea șah și care este „ascunsă” de o colegă,
 (2) piesa care „descoperă” șahul,
 (3) piesa amenințată (regele)
 sau, mai pe scurt:

(1) piesa care amenință,
 (2) piesa tampon,
 (3) piesa amenințată.

În cazul *legării*, imobilitatea figurii aflate între cei doi actori principali constituie cauza tuturor necazurilor.

La *șahul prin descoperire*, figura aflată între cei doi combatanți se

bucură de un statut special. Ea poate ajunge pe un câmp controlat de adversar sau poate realiza alte amenințări, deoarece, acesta fiind în șah, nu poate reacționa.

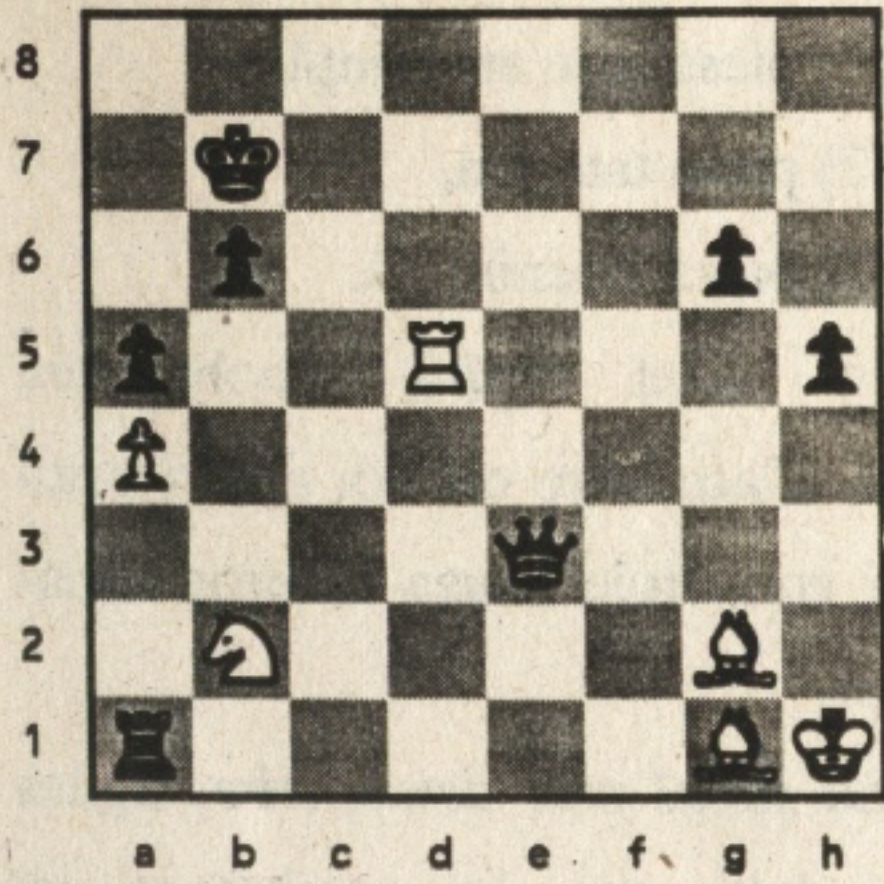
Să analizăm ceva mai detaliat deplasările posibile ale figurii care „maschează” pentru moment șahul.

a) Poate lua orice piesă adversă aflată în raza ei de acțiune, fără a putea fi la rândul ei capturată.

b) Poate ataca orice piesă majoră a adversarului, fără să se teamă că pătratul pe care ajunge este controlat de inamic.

c) Poate schimba locul pe care îl ocupă cu o poziție pe care — dintr-un motiv sau altul —, o consideră mai avantajoasă.

Să examinăm D120.



D120

Punctul (a) poate fi realizat prin 1) ♖:h5 sau 1) ♖:a5.

Punctul (b) prin 1) ♖e5 sau 1) ♖d3.

Punctul (c) se materializează prin 1) ♖d1, mutare care permite dezlegarea nebunului din g1 și capturarea damei din e3.

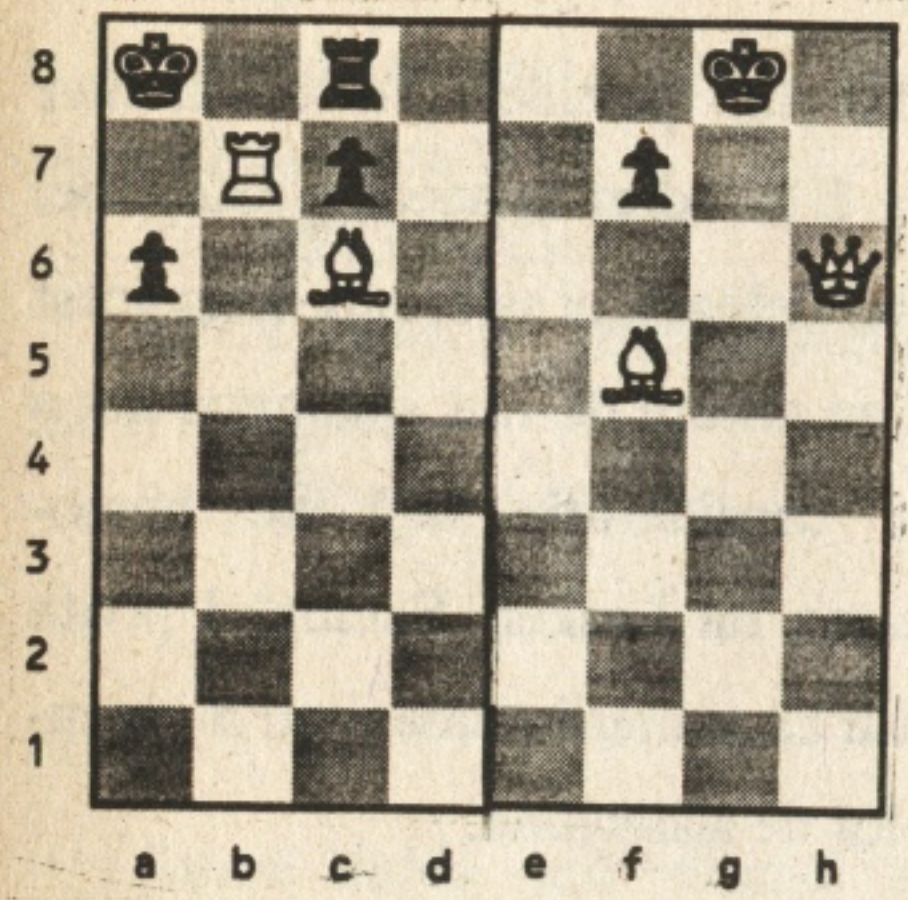
1) ♖d1 + ♔ oriunde 2 ♙:e3.

Acest exemplu ar trebui să-i dea curaj începătorului, care știe de la capitolul precedent cum se pedepsește lipsa acestuia, atunci când pericolul nu e decât un efect al imaginației. Toate câmpurile, chiar și cele mai sever controlate de adversar, pot fi deci ocupate cu piesa care „descoperă”.

Desigur că posibilitățile oferite de punctul (c) sunt mai numeroase și nu pot fi judecate după un singur exemplu. Acestea sunt atât de diversificate, încât este greu de exemplificat de ce o piesă stă mai bine „aici”, decât „acolo”.

Vom prezenta câteva exemple în paginile următoare, care analizează o formă specială de șah prin descoperire, numită în limbajul șahist „moară”.

8.2. „Moara”. Piesa care „descoperă” șahul controlează toate câmpurile aflate în raza sa de acțiune fără pierdere de tempo.



D121

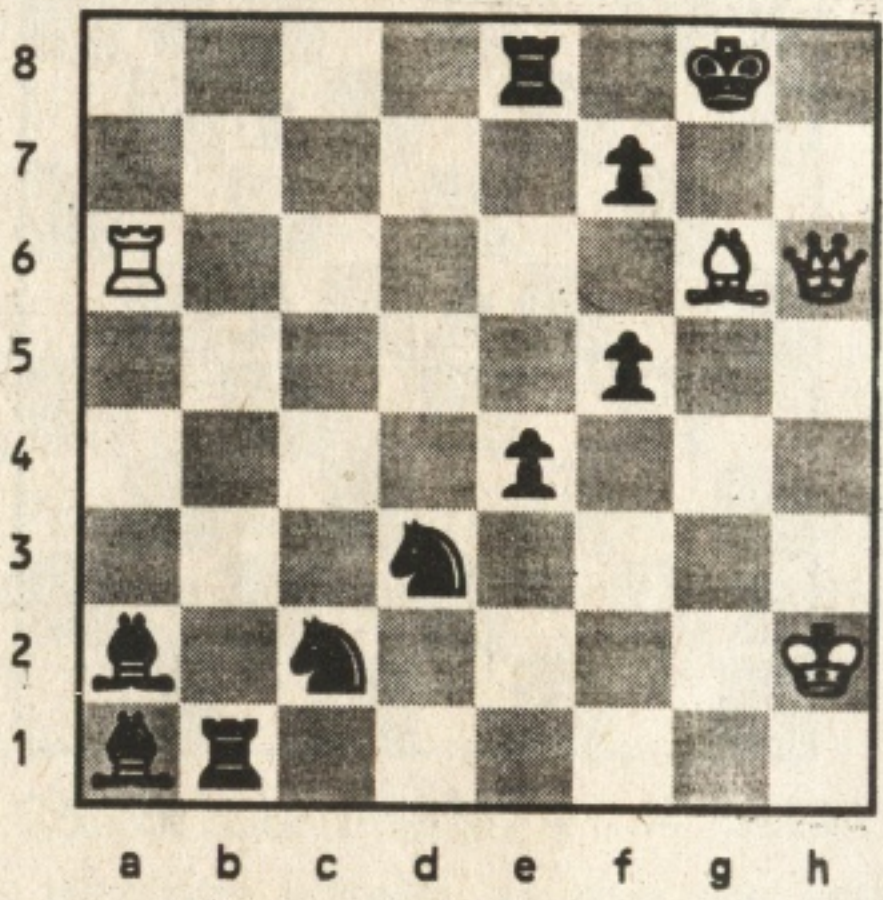
Două „mori”
În dreapta, după 1 ♙h7 + ♔h8 2 ♙e4 + ♔g8, albul a obținut un nou câmp pentru nebunul său —, poziția celorlalte piese rămânând neschimbată, fără nici o pierdere de tempo.

În diagrama 121 (dreapta) albul joacă 1 ♙h7 + iar, ca răspuns, negrul dispune numai de mutarea 1... ♔h8. După 2 ♙b1 +, negrul joacă 2... ♔g8 dar cu 3 ♙h7 + albul se reîntoarce în pătratul fatal, obligându-l pe negru să revină la h8.

Fiind în poziție de pat, regele poate muta numai în urma plecării nebunului, care se interpune între el și damă și care i-a oferit „adăpostul”.

S-a obținut „moara”, un șah prin

descoperire, care are marele avantaj de a permite piesei „balansoar” să ocupe orice câmp din raza sa de acțiune, fără pierdere de tempo (în cazul de față, diagonala b1-h7).



D122

Moara: „marele măcel”, un sacrificiu pentru reconciliere și, în sfârșit, matul.

„Moara” poate avea consecințe teribile. În D122, jocul ar fi urmat astfel.

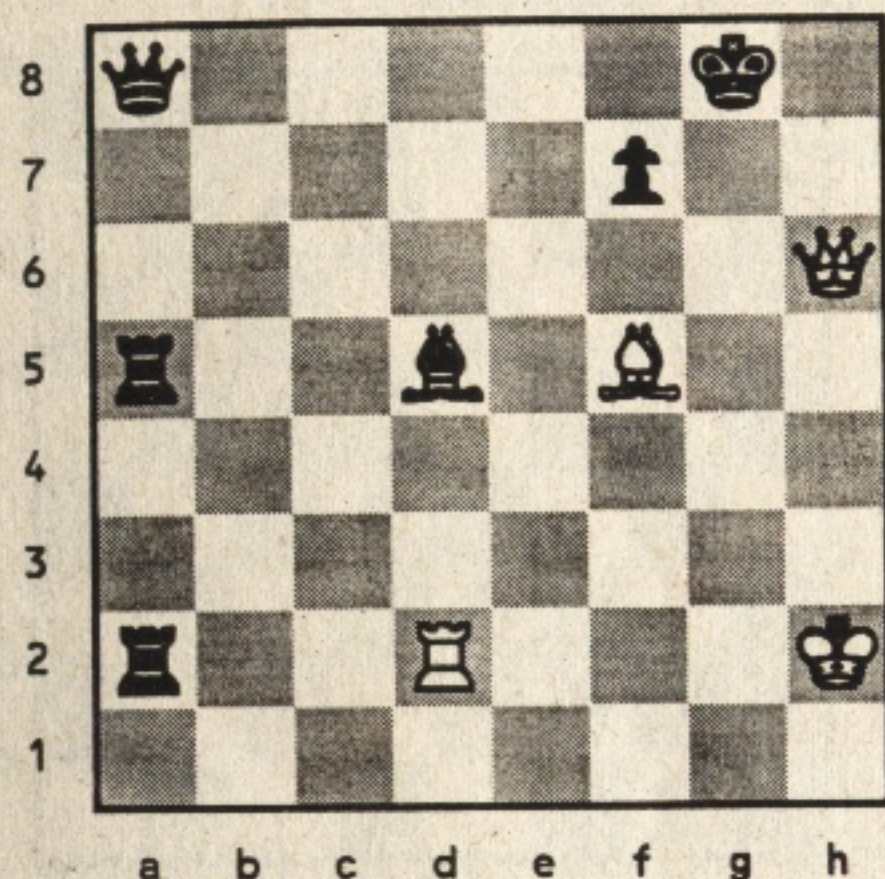
1 ♙h7 + ♔h8 2 ♙f5 + ♔g8 3 ♙h7 + ♔h8 4 ♙e4 + ♔g8 5 ♙h7 + ♔h8 6 ♙d3 + ♔g8 7 ♙h7 + ♔h8 8 ♙c2 + ♔g8 9 ♙h7 + ♔h8 10 ♙b1 + ♔g8.

Acum, albul înapoiază o parte din bogățiile acumulate, ca un cămătar,

care, la bătrânețe, face mici cheltuieli pentru a poza în filantrop.

11 ♖g6 + fg6 12 ♕:a2 + și mat la mutarea următoare.

Nebunul a ajuns până la b1 pentru ca, după sacrificiul turnului la g6, să ia în stăpânire diagonală a2-g8.



D123

„Moara“ este aplicată într-o manieră mai rafinată.

În D123, pentru a câștiga, albul trebuie să îndepărteze nebunul din d5 de la apărarea câmpului f7.

1 ♕h7 + ♖h8 2 ♕c2 +

(cea mai bună poziție — în sensul celor prezentate la punctul (c).

2... ♖g8 3 ♖g2 +! ♕:g2

și acum din nou

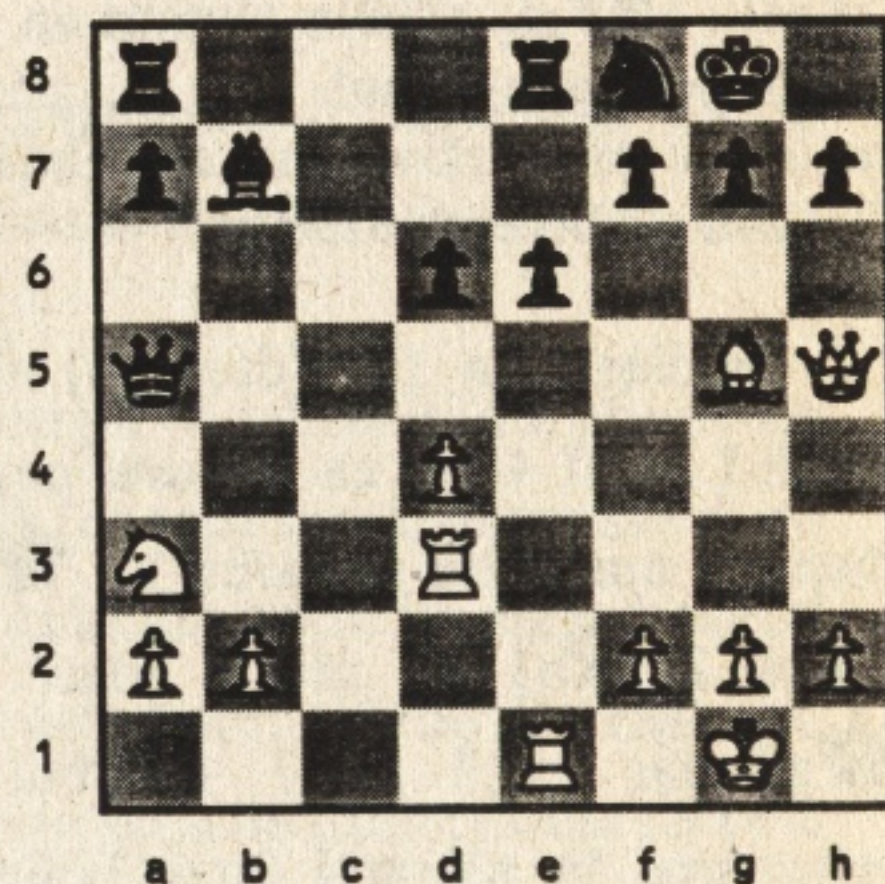
4 ♕h7 + ♖h8 5 ♕g6 + ♖g8 6

♖h7 + ♖g8 7 ♖:f7 mat.

(Notă. Ultimele două poziții au fost compuse special de mine, pentru această carte)

Finalul partidei Torre—Lasker poate fi încadrat în aceeași categorie. În ciuda eleganței sale, reproduc acest final cu părere de rău, deoarece am o mare considerație față de personalitatea lui Lasker. Exemplul poate dovedi că și marii oameni au momentele lor de slăbiciune.

Torre — Em. Lasker
Moscova 1925



D124

În această poziție, în care turnul din e1 este atacat, iar nebunul din g5 este legat, Torre găsește continuarea 21 b4!

A urmat

21... ♖f5

Nu 21... ♖:b4 din cauza 22 ♖b1, însă mai bine era 21... ♖d5.

22 ♖g3 h6 23 ♕c4.

Această mutare nu ar fi fost posibilă cu dama la d5.

23... ♖d5 24 ♕e3.

Torre luptă ca un leu, pentru a înlătura legarea.

24... ♖b5 25 ♕f6!

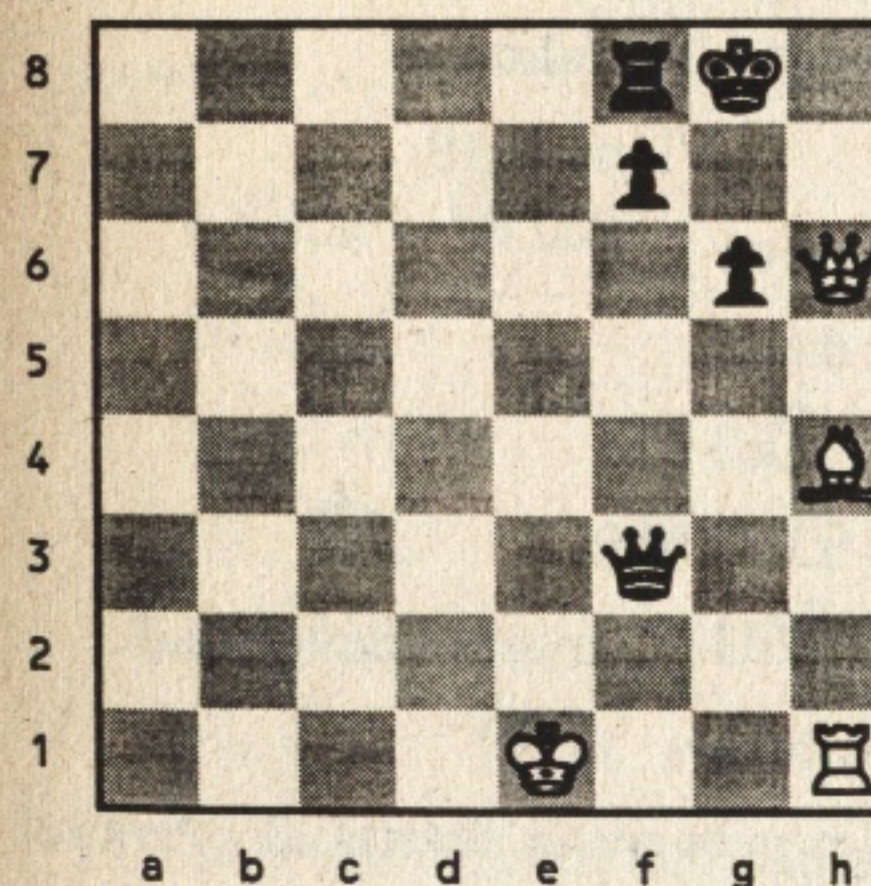
După ce dama a fost atrasă pe un câmp neapărat cu ajutorul mutării ♕e3, albul își poate pune în mișcare „moara“.

25... ♖:h5 26 ♖:g7 + ♖h8 27 ♖:f7 + ♖g8 28 ♖:g7 + ♖h8 29 ♖:b7 + ♖g8 30 ♖:g7 + ♖h8 31 ♖g5 + ♖h7 32 ♖:h5 ♖g6 33 ♖h3 ♖:f6 34 ♖:h6 + și albul a câștigat.

8.3. Șahul dublu.

Șahul dublu are efectul unui fulger pe un cer senin. Este șahul dat atât de figura care amenință, cât și de figura care îl „descoperă“.

Eficacitatea șahului dublu constă în faptul că, din cele trei posibilități curente de parare, nu poate fi utilizată decât una — fuga regelui. Capturarea piesei care dă șah și interpunerea unei figuri nu sunt posibile.



D125

Șahul dublu

În D125, albul are de ales între 1) ♖h7 +? și 1 ♖h8 +!

Prima mutare permite un șah prin descoperire, care poate fi parat ușor 1 ♖h7 + ♖:h7 2 ♕f6 + ♖:h1 sau 2... ♖h5.

Corect este 1 ♖h8 +! — mutare care permite albului să dea un șah dublu, a cărui eficiență este deosebită, nepermițând nici una din apărările de mai sus.

1 ♖h8 + ♖:h8 2 ♕f6 + + ♖g8 3 ♖h8 mat.

În poziția

Alb: ♖f6, ♕e5, ♕b2

Negru: ♖g8, ♖f8, ♖e8,

pioni f7, g6, h7, albul dă mat în trei mutări:

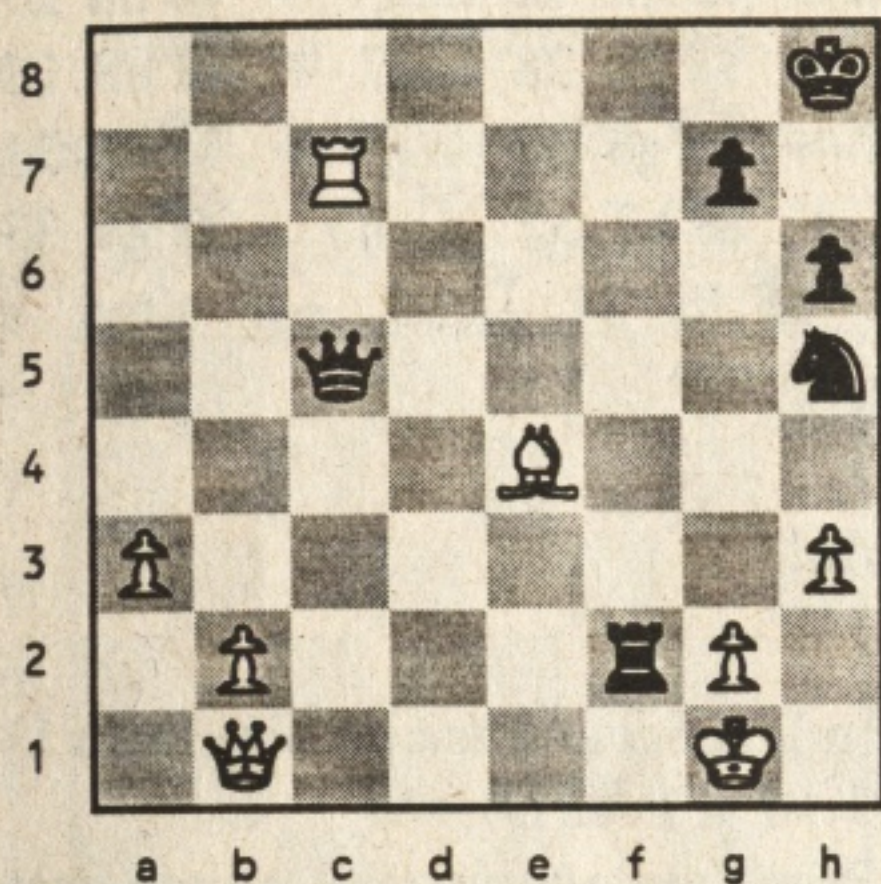
1 ♖h8 + ♖:h8 2 ♕:f7 + + ♖h8 3 ♕h6 mat.

Șahul dublu este o armă de natură pur tactică și forța lui de penetrare este deosebită.

În fața efectului său teribil, chiar și cel mai leneș rege o rupe la fugă.

Vom încheia capitolul, cu trei exemple diferite.

Bardeleben — Nisniewitsch



D126

Negrul la mutare poate forța câștigul.

(1) Într-o partidă jucată acum câțiva ani, a apărut amuzanta poziție din D126.

Ultima mutare a albului a fost 1 ♖bc7.

Nu se putea juca 1 ♖b8 + din cauza 1... ♜f8. + Șah prin descoperire și 2... ♜:b8. Negrul a jucat 1... ♜:c7 și partida s-a încheiat remiză.

După terminarea partidei, a fost găsită continuarea de câștig. 1... ♜f1 + + 2 ♜:f1 ♜g3 + 3 ♜e1 ♜e3 + 4 ♜d1.

Remarcați „fuga regelui“. A ajuns la d1, deși acum câteva mutări ședea „liniștit“ acasă la g1.

4... ♜e2 + 5 ♜c1 ♜e1 + 6 ♜c2 ♜:e4 +.

Aici, șahul dublu a fost corelat cu o manevră cunoscută, întâlnită, mai ales, pe orizontală sau verticală și nu pe diagonală, ca în cazul de față.

Această manevră tactică constă din *interferarea* liniei de legătură dintre două figuri care se apără una pe alta prin atragere unei a treia, pe acea linie. Negrul forțează regele alb să interfereze legătura dintre damă și turn, capturându-le pe rând.

(2) Spiritualul Reti a jucat această miniatură contra nu mai puțin celebrului Tartakower.

Alb: Reti

Negru: Tartakower

Viena 1910

1 e4 c6
2 d4 d5
3 ♘c3 de4
4 ♘:e4 ♘f6
5 ♜d3. O mutare nenaturală.
5... e5?

Un gest puțin teatral al primului jucător 5 ♜d3 a dat un rezultat nescontat. Negrul se străduiește să

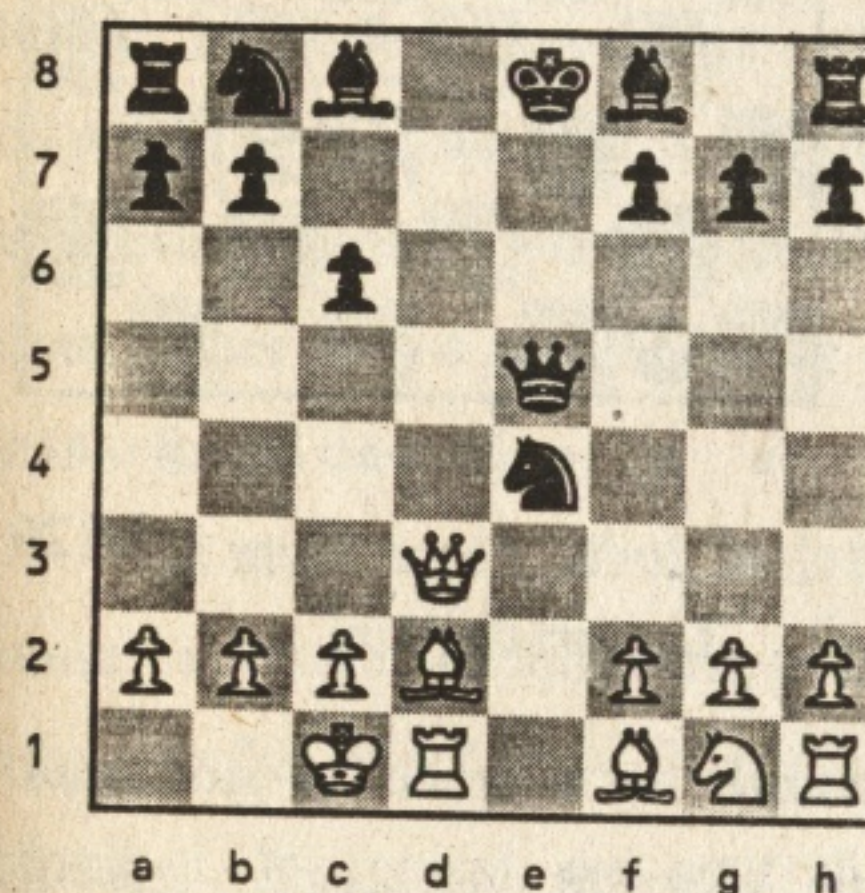
găsească o răsturnare imediată, permițând albului să obțină un joc mai bun. Corect era 5... ♘:e4 6 ♜:e4 ♘d7, urmat de 7... ♘f6 cu o poziție solidă.

6 de5 ♜a5 +

7 ♘d2 ♜:e5

8 0-0-0 ♘:e4.

O nouă greșeală. Corect era 8... ♜e7.



D127

9 ♜d8 + ♜:d8

10 ♘g5 + +

Șahul dublu.

10... ♜c7

11 ♘d8 mat.

Dacă 10... ♜e8, atunci urmează 11 ♜d8 mat. Combinația finală este cu adevărat, frumoasă.

(3) În decembrie 1910, am dat un simultan, unde s-a jucat și următoarea partidă:

Alb: Nimzovici.

Negru: Ryckhoff

1 e4 e5

2 ♘f3 ♘c6

3 ♘b5 ♘f6

4 0-0 d6

5 d4 ♘:e4?

6 d5 a6

7 ♘d3 ♘f6

7... ♘e7 ar fi salvat piesa, dar nu și partida. 8 ♘:e4 f5 9 ♘d3 e4 10 ♜e1 ed3 sau ef3 11 ♜:d3 sau ♜:f3, cu un puternic atac.

8 dc6 e4

9 ♜e1 d5

10 ♘e2!

Deși avea posibilitatea să-și salveze ambele piese, albul a mutat nebunul pe un câmp care permite capturarea calului.

10... ef3

Negrul nu sesizează pericolul.

11 cb7 ♜:b7

După 11 ... fe2 12 ba8 ♜, pionul e2 este legat.

12 ♘b5. Șah dublu și mat.

9. Lanțurile de pioni.

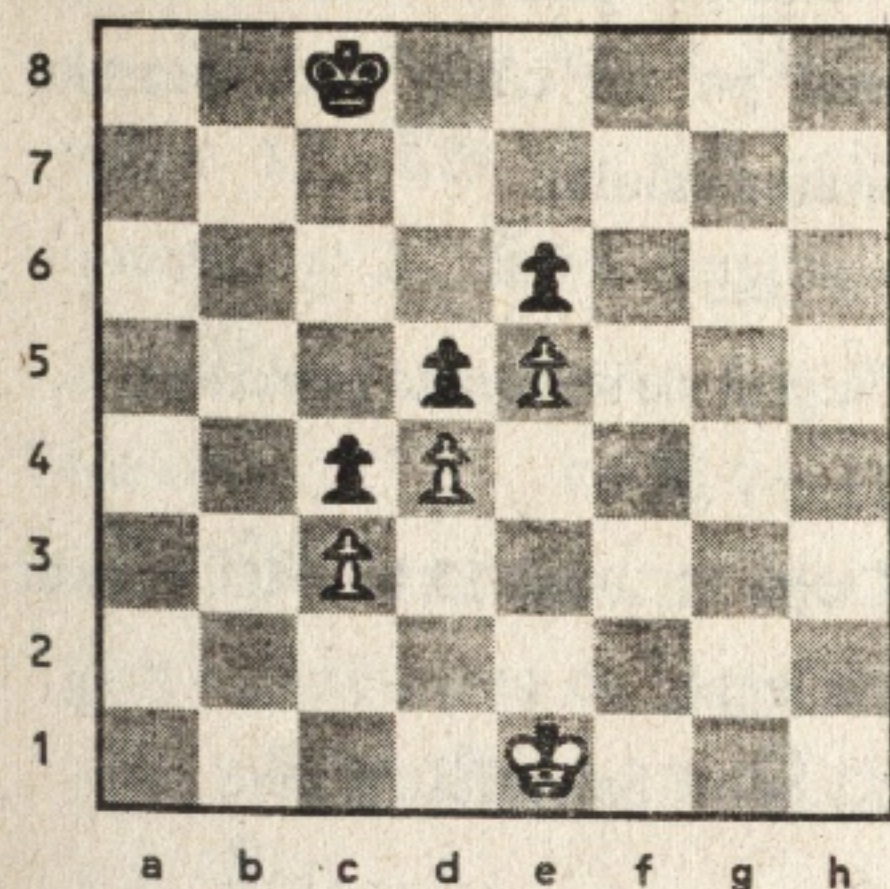
9.1. Observații generale și definiții.

Cele două teatre diferite de luptă

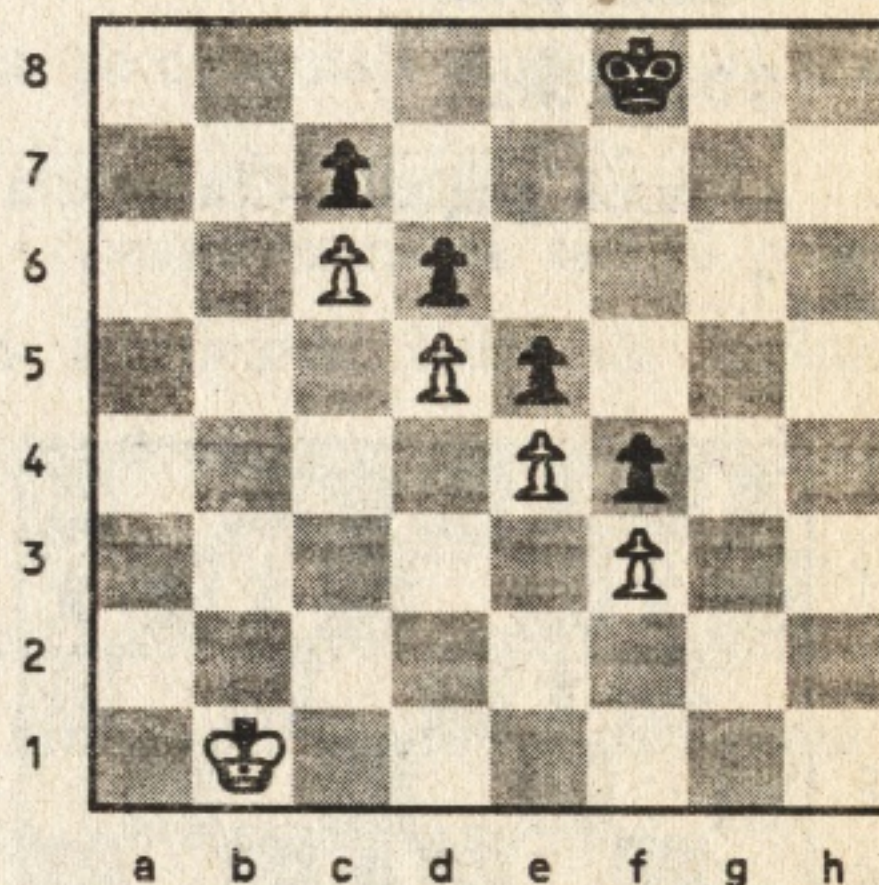
După 1 e4 e6 2 d4 d5 3 e5, se formează un *lanț de pioni* albi și unul de pioni negri. Pionii d4, e5, e6, d5 sunt verigile lanțului. Pionul din d4 trebuie privit ca bază a lanțului alb, iar pionul de la e6, ca bază a lanțului negru.

Numim deci, *bază*, cea mai de jos verigă a lanțului, pe care se sprijină toate celelalte.

Orice lanț de pioni albi-negri reprezintă un șir de pioni care sunt desfășurați pe diagonală, se blochează reciproc și împart tabla de șah în două părți.



D128



D129

Lanțuri de pioni.

Înainte de a trece la studierea acestui element strategic, elevul trebuie să se asigure că a înțeles principiile „coloanei deschise” și ale „blocadei”; acestea fiind necesare pentru înțelegerea corectă a celor ce vor urma.

Problema este următoarea. După 1 e4 e5 2 d4 d5, atâta timp cât albul păstrează pionul la e4, are posibilitatea de a deschide coloana e prin ed5, pentru a întreprinde pe această

coloană acțiuni, mai mult sau mai puțin îndelungate, cu ajutorul — să spunem — al avanpostului de la e5.

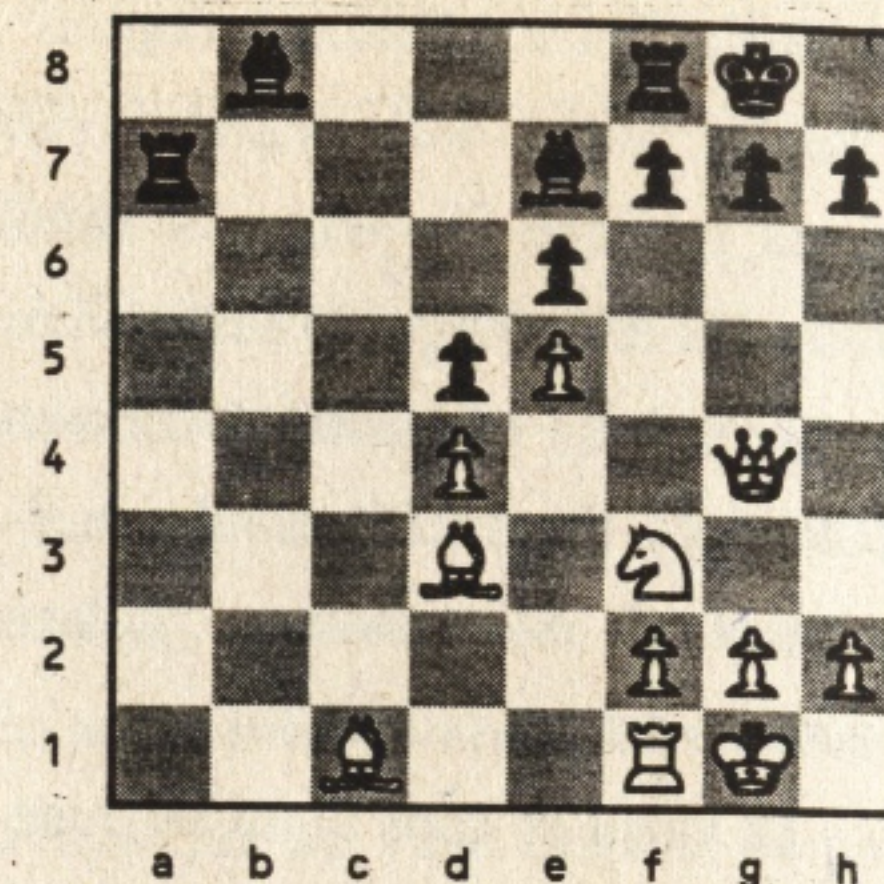
Jucând 3 e5, el se lipsește de această posibilitate și — în afară de aceasta —, aparent fără nici o justificare, lichidează tensiunea în centru. De ce face toate acestea?

Eu nu pot să cred că energia latentă de atac a poziției albului, existentă înainte de mutarea e5, a dispărut, dintr-o dată, ca o consecință a acestei mutări. Fără îndoială, această energie s-a păstrat, chiar dacă într-o formă diferită.

Prin mutarea e5, albul, înainte de toate, a limitat mobilitatea pionilor adversarului, blocându-i. Noi știm că pionii și, în special, cei centrali, au tendința de înaintare. Blocându-i, îi producem adversarului unele neplăceri. Mai mult decât atât; ca rezultat al mutării 3 e5, s-au format două teatre de luptă:

— unul pe flancul regelui și celălalt în centru.

A) Atacul pe flancul regelui



D130

Flancul regelui, ca teatru al luptelor. Trupele angajate în luptă sunt dama, nebunii și calul. Turnul este păstrat în rezervă, pentru un posibil contraatac al inamicului cu f5, când va răspunde cu ef6 și va ataca pe coloana deschisă e.

Priviți diagrama 130. Pionul e5 acționează ca un detașament avansat, cu scopul demobilizării forțelor inamicului, el seamănă cu o „pană” pentru despicaț lemne*.

Acest pion controlează câmpul f6, permițând apropierea pieselor albe (de ex.: dama la g4). Flancul regelui negru, având o mobilitate redusă, devine o țintă de atac și pentru alte figuri (de ex. ♖d3, ♗f3, ♙c1).

* Vezi Veniamin Urseanu — Strategia jocului de mijloc în șah — București 1985, pag. 146-168.

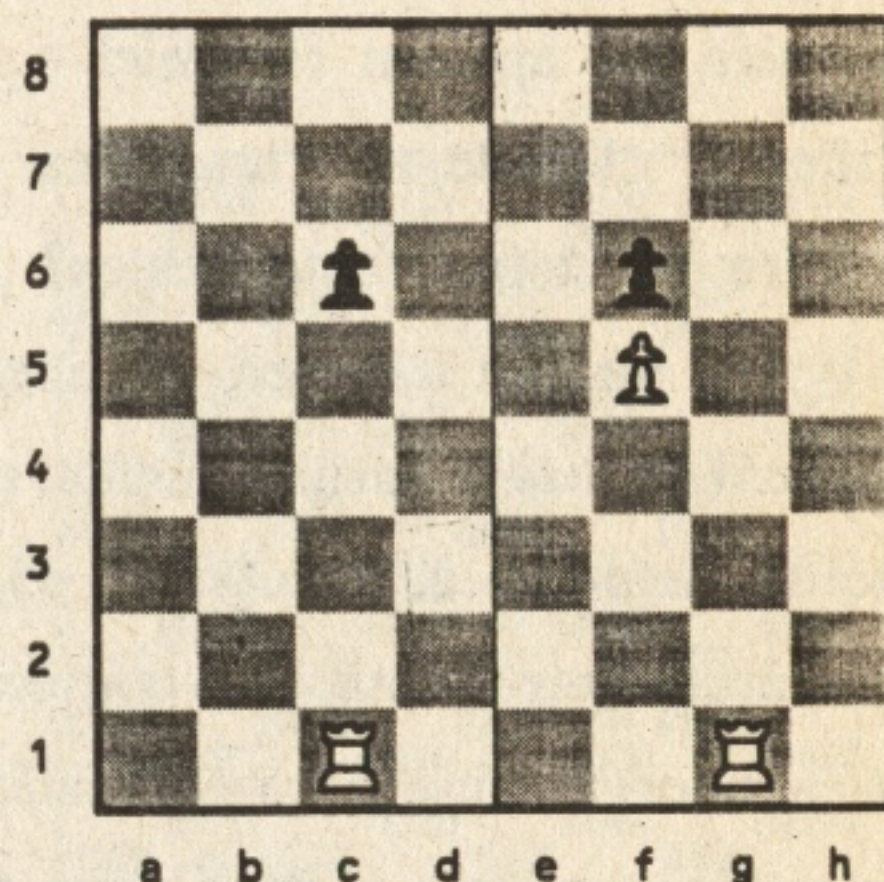
Același pion împiedică restabilirea legăturii între flancul regelui și celelalte forțe ale negrului. Dacă acesta împinge f5, pentru a restabili contactul dintre figurile sale pe linia a 7-a pionul din e5 poate să protesteze violent și, după ef6, albul atacă pe coloana f, exercitând o puternică presiune asupra pionul e6.

În cazul în care lupta se duce pe flancul regelui — ca în diagrama 130 —, prezența unui pion alb la f4 ar fi, mai curând, o piedică în calea atacului decât un sprijin. El închide drumul nebunului din c1 și împiedică piesele albe să tranziteze prin f4.

B) Atacul în centru.

În afara limitării mobilității flancului regelui, mutarea e5 urmărește și un alt scop: ea fixează pionul e6, pentru a-l putea ataca prin f4, f5. Jucând ef5, negrul pierde baza lanțului de pioni. Dacă nu ia, albul fie împinge f6 „înfingându-și” un nou pion „pană” în poziția adversă, fie joacă fe6, ♖f7, ♖e7 ceea ce ar putea să însemne sfârșitul pionului negru din e6.

Pentru a înțelege mai bine aceste idei, ar trebui să revedem cele trei posibilități de atac — frontal, de flanc și prin învăluire.

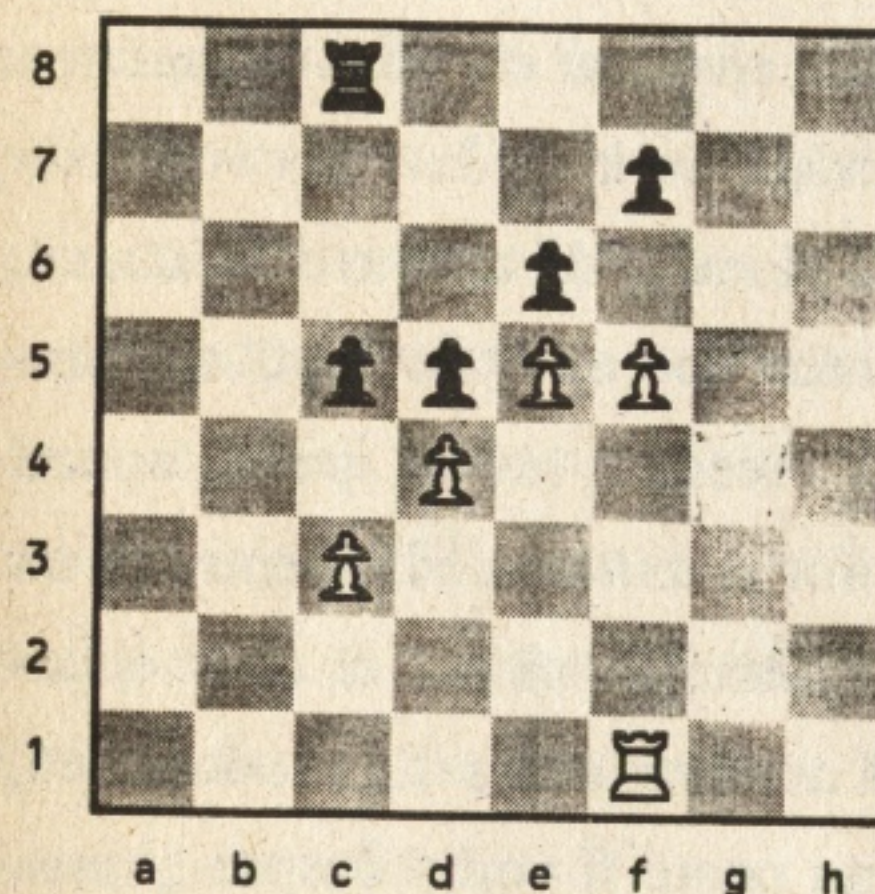


D131

Stânga — atacul frontal.
Dreapta — atacul de flanc și prin învăluire.

În D131 sunt configurate ideile de bază ale atacului de figuri. În stânga, turnul atacă liniștit pionul din c6. În dreapta, posibilitatea unui atac frontal este exclusă. Albul va încerca să efectueze un atac de flanc ♖g6, ♖:f6 sau unul prin învăluire ♖g7, ♖f7, ♖:f6. Cele două manevre sunt necesare, datorită prezenței pionului alb la f5. Fără el ar fi fost posibil și ușor de efectuat un atac frontal.

Mai mult decât atât, atacul asupra unui pion mobil, din punct de vedere strategic, este incorect și contrazice principiul de bază, conform căruia obiectivul de atac trebuie, în prealabil, imobilizat. Rezultă că poziția din diagrama 131 (dreapta) reprezintă modulul de bază al atacului de flanc sau prin învăluire.



D132

Reprezentare schematică a teatrului central de luptă. Adversarii își atacă reciproc baza lanțului de pioni. Turnurile sunt gata pentru a pătrunde în poziția inamică.

Aceste noțiuni fiind reamintite, planul de joc din D132 este justificat logic și asemănător cu cel din D131 (dreapta).

Dacă manevrele descrise pot fi considerate un atac — și sunt un atac —, atunci și manevra e5 (construirea lanțului), urmată de f4, f5, face parte din acest atac. În acest fel, centrul — în cazul nostru baza lanțului de pioni aflată la e6 —, trebuie considerat ca fiind al doilea teatru de luptă al operațiunilor de atac.

Să recapitulăm. Mutarea e5 formează un lanț de pioni și duce la apariția a două zone de atac — una pe flancul înapoiat al inamicului, iar cealaltă, la baza lanțului său de pioni. În plus, mutarea e5 este destul de agresivă. Albul transferă atacul său din punctul d5 asupra pionului de la e6, care a fost imobilizat și este expus unui atac, cu ajutorul mutării f4, f5.

9.2. Atacul împotriva lanțului de pioni.

Lanțul de pioni — o problemă de blocadă.

Atacul împotriva bazei.

Înainte de 1913, exista ferma convingere că un lanț de pioni trebuie să renunțe la toate plăcerile vieții, odată cu dispariția unei verigi. Încă din 1911, eu am dovedit prin câteva partide — împotriva lui Salve, Levenfiș și Tarrasch —, că principala acțiune a lanțului de pioni constă în limitarea mobilității pieselor adversarului și problema nu era dacă verigile acestuia sunt complete, ci dacă pionii adverși rămân blocați.

Este puțin important dacă această fixare o realizăm cu ajutorul pionilor, a turnurilor sau a nebunilor. Esențial este ca pionii adverși să rămână blocați. Această concepție la care am ajuns printr-un studiu aprofundat al blocadei a provocat imediat o adevărată furtună. Cea mai mare furie era îndreptată împotriva postulatului meu: „*scopul luptei pentru ambele părți trebuie să fie atacul împotriva bazei lanțului de pioni advers*“.

Voi cita, în continuare, un pasaj dintr-un articol scris de Alapin

păstrând în întregime comentariile și notația acestuia.

„În ceea ce privește așa-zisele justificări filozofice (!?) ale mutării 3 e5, ele se reduc la simpla afirmație că: *albul transferă atacul asupra câmpului e6*. Este adevărat că, până la mutarea e5? exista un atac, însă era vorba de atacul pionului d5 asupra celui din e4, deoarece de4 este, de fapt, amenințarea. Aceasta nu se poate spune referitor la mutarea ed5, pentru că ea nu „amenință“ nimic, ci doar eliberează nebunul închis din c8; de aceea, nici nu poate fi vorba despre „transferarea“ de către alb a unui atac inexistent. După acest „transfer“ 3 e5? — «deviza ambelor părți», după părerea lui Nimzovici, este atacul bazei lanțului de pioni prin c5 și f4, f5. Da, după 3 e5? — negrul poate într-adevăr să înceapă prin 3... c5! atacul împotriva lanțului de pioni albi însă, despre posibilitatea f4, f5, nu se cunoaște în cercurile largi ale șahiștilor, absolut nimic. Chiar și în

partidele menționate de Nimzovici — el însuși nu mișca pionul f, ci juca întotdeauna ♖g1 — f3!? —, în acest fel, mai poate fi vorba de atacul bazei de pioni «de ambele părți»? Printre altele, maestrul Nimzovici își îmbogățește ideea sa filozofică cu o altă regulă: «*Atacul contra lanțului de pioni poate fi mutat de pe o verigă pe alta*». Desigur că „se poate“, în aceasta nu există nici un dubiu și nici nu poate fi interzis. Dar, cât de judicios este un asemenea joc, aceasta depinde de adversar, de împrejurări și de noroc. Însă, în esență, ce înseamnă această regulă (??), care este sensul ei real și de ce ea este numită «filozofie» (??), aceasta rămâne pentru mine complet de neînțeles...!?”

Când recitesc cele scrise de Alapin, re trăiesc chinurile și bucuria muncii de creație.

Ce poate fi mai minunat? Uitați-vă numai cât de indignat poate fi acest maestru; a descoperit ceva nou, o noutate absolută pentru el. Și eu am îndrăznit să fiu inovatorul. Astăzi, cunoaștem deja că această „noutate“ s-a transformat într-un adevăr de necontestat.

Cititorii acestei cărți știu că, după 1 e4 e6 2 d4 d5, există amenințarea atacului asupra punctului d5: Alapin nu cunoștea acest lucru, deoarece, în acel timp, nu era familiarizat cu teoria coloanei deschise.

Un alt punct de dezacord a fost dat de poziția obținută după înaintarea e5 (la mutarea a 3-a sau mai târziu). Este sau nu este logică înaintarea f4, f5?

După cum am arătat, tendința de a limita mobilitatea componentelor lanțului de pioni este prezentă de ambele părți. Pionii albi caută să-i blocheze pe cei negri și viceversa.

După 1 e4 e6 2 d4 d5 3 e5, pionii negri sunt blocați înainte de a ajunge la frontieră, în timp ce pionii albi au trecut de linia mediană (comparați pionii e6 și e5).

În lumina acestui fapt, negrul va începe primul atacul cu c5, însă acest fapt nu înseamnă că amenințarea f4-f5 nu există. Pionii au tendința naturală de a avansa și — în momentul în care atacul c7-c5 va fi consumat — vine rândul albului să înceapă atacul cu pionul f.

Dacă, în multe partide, nu se ajunge la această înaintare tematică —, aceasta demonstrează fie că albul a fost prea ocupat cu respingerea atacului început cu c5, fie că a ales primul teatru de luptă (vezi punctul

A), adică flancul regelui care a fost blocat prin mutarea e5. În ceea ce privește transferarea atacului de la d5 la e6, veți vedea, în curând, cât de larg este conținutul acestei afirmații. Dar, haideți să procedăm sistematic.

9.3. Atacul împotriva bazei de pioni — o necesitate strategică. Înlăturarea verigilor lanțului advers de pioni este făcută cu scopul eliberării propriilor pioni blocați. Reducerea problemei lanțului de pioni la cea a blocației.

Tendința de a distruge lanțul de pioni ai adversarului pentru a restabili mobilitatea figurilor proprii este pe deplin naturală și, cu cât această luptă începe mai devreme, cu atât este mai bine. Planul de joc este următorul: pentru început, ne îndreptăm atacul împotriva pionului aflat la bază; vom încerca fie să-l distrugem, fie să-l îndepărtăm. Odată realizat acest obiectiv, ne concentrăm atenția asupra pionului care urmează, adică asupra bazei nou create.

De exemplu: După 1 e4 e6 2 d4 d5 3 e5 pionii e6 și d5 sunt blocați.

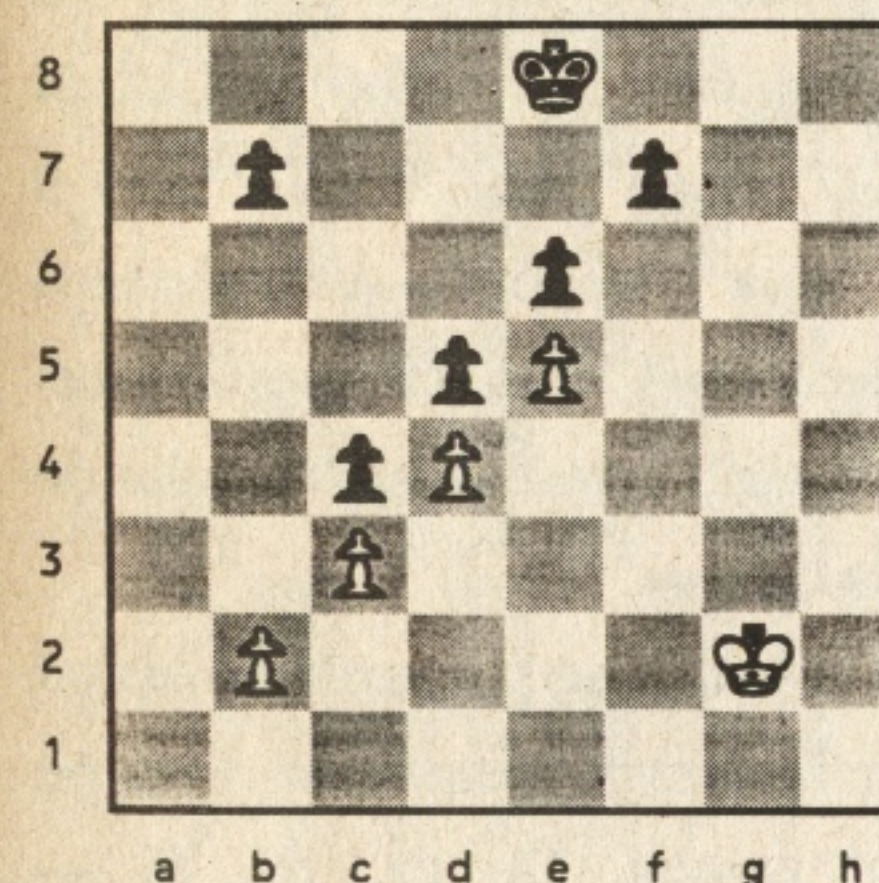
Corespunzător regulii stabilite de noi, negrul ar trebui să înceapă imediat atacul împotriva lanțului de pioni advers prin 3... c5 și nu prin 3... f6, deoarece veriga e5 este un „ornament” al clădirii noastre, pe când pionul d4 reprezintă „fundatia” întregii structuri.

Ori, dacă dorim să demolăm repede o clădire, nu începem cu ornamentele, ci cu fundamentul, pentru că atunci se prăbușește totul.

După 3... c5, albul poate continua în mod diferit. Planul nostru iese clar în relief, dacă albul joacă „naiv” 4 dc5

♙:c5 5 ♘c3? f6! Această mutare este perfect logică. La început a dispărut baza, acum este atacat următorul component al lanțului. Dacă albul continuă să joace greșit 6 ef6 ♙:f6 7 ♘f3 ♙c6 8 ♙d3 e5! — operațiunea de eliberare a negrului — care, de regulă, necesită 20-25 de mutări, poate fi considerată încheiată. În primul rând, verigile lanțului alb au dispărut în mod voluntar una după alta, prin dc5 și ef6, iar pe urmă acesta s-a eliberat cu e5.

Se întâmplă, deseori, ca pionii astfel avansați să fie cuprinși de ambiții războinice, ca și cum ar dori să răzbune umilința la care au fost supuși anterior (vezi D133).



D133

Metoda corectă de conducere a atacului constă nu în f6, ci în b5-b4, pentru a provoca cb4.

În această diagramă, baza lanțului de pioni este la c3 și nu la b2, deoarece nu există nici un pion negru la b3. Asupra acestuia trebuie condusă ofensiva b7-b5-b4. Dacă se reușește provocarea mutării cb4, atunci baza lanțului va deveni pionul d4. Spre deosebire de fosta bază, el nu este protejat. O bază neapărată de un alt pion reprezintă un *punct slab* în poziție și permite organizarea unui asediu energetic, după cum vom vedea la punctul 9.5.

În D133, mutarea f6? (în locul manevrei b5-b4 ar fi fost o greșeală, deoarece și după îndepărtarea pionului e5, lanțul de pioni albi își păstrează stabilitatea).

Suntem acum pe cale de a înțelege, cu adevărat, esența problemei. Operațiunile de eliberare din domeniul lanțului de pioni sunt analoge luptei împotriva blocației (vezi cap. 4), problema reducându-se la lupta împotriva „blocheurului”.

9.4. Transferarea regulilor blocației de la pionul liber la lanțul de pioni.

Manevra de schimb aplicată lanțului de pioni.

Este limpede, după studierea capitolului 4, că orice piesă care oprește înaintarea unui pion advers trebuie privită ca un element de blocadă.

Poate părea surprinzător că, după mutările 1 e4 e6 2 d4 d5 3 e5, pionii d4 și e5 trebuie priviți ca adevărați „blocheuri”. Este curios să privim astfel pionii când, în general, ei se află în situația de a fi blocați, iar rolul de „blocheur” este deținut de piesele mai importante. Acest lucru este îndeobște adevărat, dar pionii dintr-un lanț au un rang mai mare, diferind în funcțiile lor de ceilalți pioni. Perceperea lor ca „blocheuri” este deci corectă.

Acceptând această concluzie, vom încerca să aplicăm lanțului de pioni manevra de schimb în punctul de blocadă pe care am detaliat-o în capitolul 4.

Schimbul este justificat — am spus atunci — numai în cazul în care noul „blocheur” este mai slab decât

precedesorul. Același principiu se aplică și acum.

De exemplu, după 1 e4 e6 2 d4 d5 3 e5 c5! 4 ♖c3? —, negrul poate încerca să schimbe pionul „blocheur” de la d4 cu dama. După 4... cd4 5 ♔:d4 ♜c6 se constată că dama este un „blocheur” slab, în ciuda faptului că albul poate încerca 6 ♕b5 ♜d7 7 ♕:c6 bc6, deoarece negrul păstrează perechea de nebuni și o masă de pioni mobili în centru.

Dimpotrivă, în cazul 1 e4 e6 2 d4 d5 3 e5 c5 4 c3 ♜c6, 5 ♕e3, schimbul pe d4 este slab, deoarece, după 5... cd4 (mai bine 5... ♔b6), 6 ♕:d4 ♜:d4 7 ♔:d4 ♜e7 8 ♖f3 ♜c6 9 ♔f4 s-a obținut îndepărtarea „blocheurului”, însă cu prețul pierderii de timp prin aducerea calului de la g8 la c6.

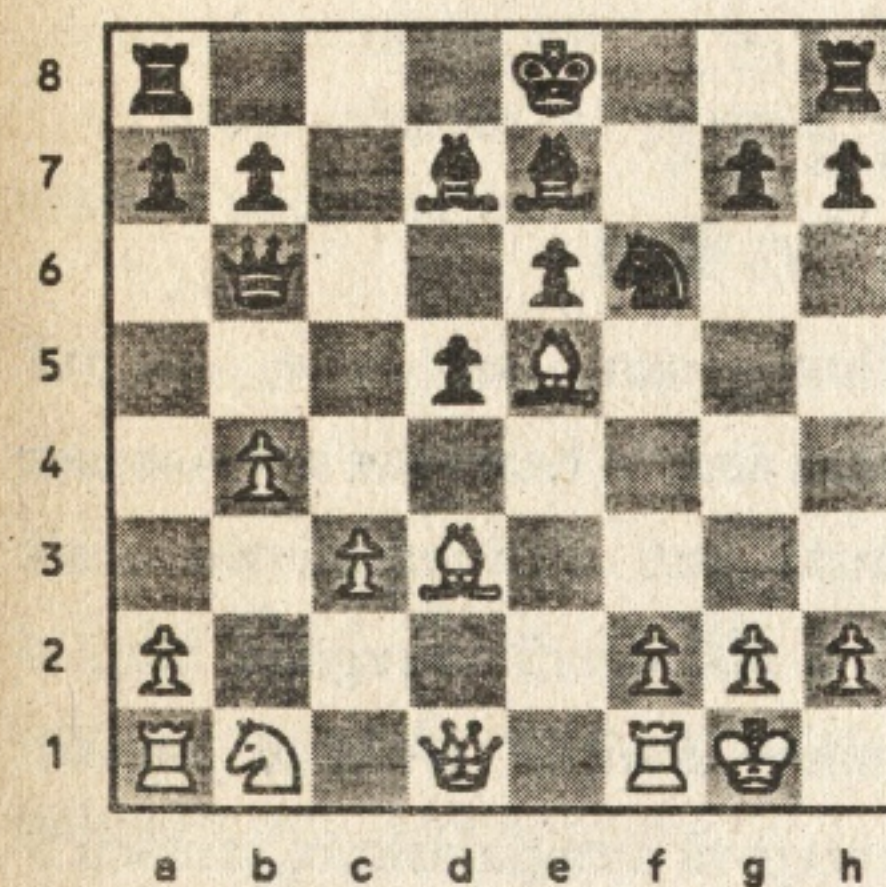
Albul stă bine și figurile lui ocupă poziții favorabile pentru un atac pe flancul regelui. De ex.: 9... f6 — pentru a termina acțiunea de distrugere a lanțului de pioni albi — 10 ♕b5 a6 11 ♕:c6 bc6 12 0-0 și negrul

nu va reuși niciodată să transforme pionul e6 într-unul mobil, pentru că la f5 albul, după ♜:e5 cucerește acest câmp. (Nota traducătorilor: specialiștii sovietici consideră că autorul supraevaluează șansele albului).

Prin considerațiile expuse mai sus, noi am avansat în înțelegerea lanțului de pioni. Toate schimburile în zona unui lanț au ca obiectiv înlocuirea unui element de blocare inamic puternic, cu unul mai slab.

Experiența pe care o avem ne va fi de mare ajutor, pentru că trebuie să decidem, de fiecare dată, cât de puternic sau de slab, de elastic sau de rigid este „blocheurul” (vezi cap. 4).

Să analizăm poziția din D134.

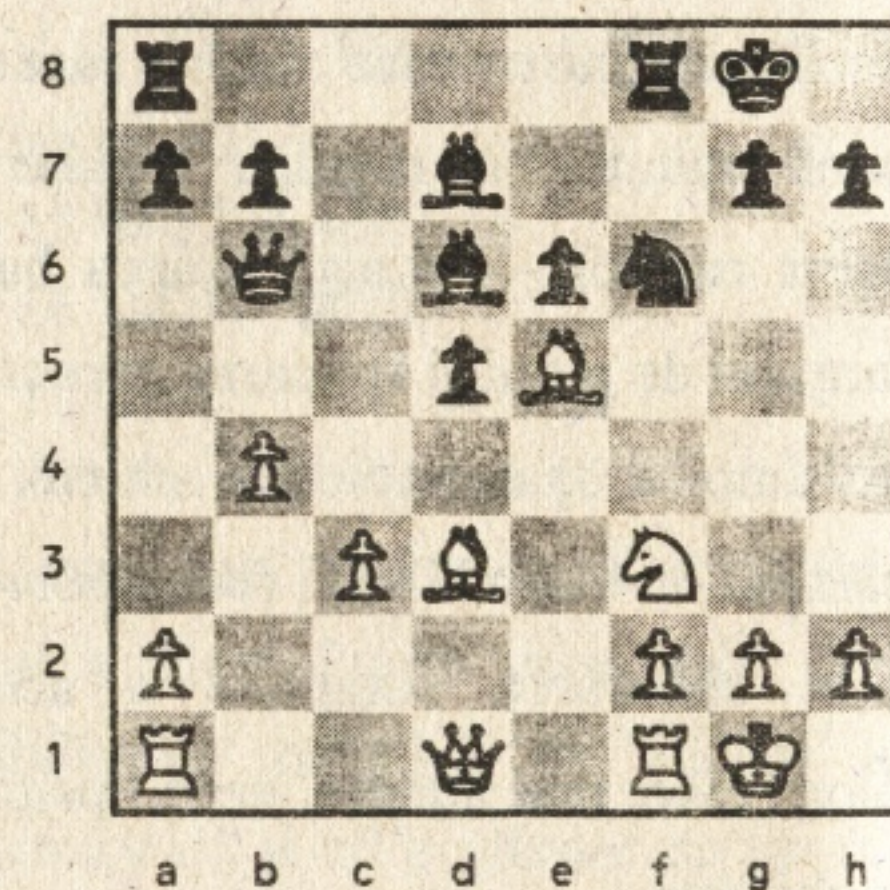


D134

Planul albului constă în ocuparea permanentă a câmpurilor e5 și d4. Ce joacă 1 ♔c2 sau 1 ♖d2?

Mutarea 1 ♔c2, în ciuda amenințării ♕:f6 și ♕:h7, este o mutare slabă. În locul ei, albul trebuie să încerce întărirea blocației, jucând, de exemplu, 1 ♖d2 0-0 2 ♖f3.

La 1 ♔c2? Negrul poate juca 1... 0-0! 2 ♕:f6 ♖:f6 3 ♕:h7 + ♔h8 4 ♕g6 (sau 4 ♕d3) 4... e5! Albul a câștigat un pion, însă negrul a înlăturat blocada și a ocupat o poziție amenințătoare în centru. Albul stă clar mai rău.



D135

Cum se pot bloca pionii negri de la e6 și d5? Este mai bine 15 ♔e2 sau 15 ♕d4 ♔c7 16 ♔e2?

În diagrama 135, manevra 15 ♕d4 ♔c7 16 ♔e2 pare interesantă, urmărind 17 ♖e5. Cu toate acestea, planul este irealizabil, deoarece urmează 16... ♜g4! 17 h3 e5! și, în

ciuda eforturilor albului, pionul e6 s-a pus în mișcare (Nu este periculos nici 17 ♖:h7 + ♔:h7 18 ♘g5 + ♔g6 19 ♔:g4 ♚f4!).

Corect este 15 ♔e2 și după 15... ♚ac8 (sau 15... ♚:e5 16 ♘:e5 ♚ac8 17 c4!).

9.5. Conceptele de *asalt* și de *asediu* aplicate lanțului de pioni.

Dacă partea care atacă a jucat în conformitate cu regulile expuse în acest capitol —, atacul asupra bazei lanțului de pioni și aplicarea corectă și la timp a manevrei de schimb pe câmpul de blocadă va fi recompensată prin eliberarea completă a acelor pioni care, mai înainte, erau lipsiți de mobilitate.

Uneori se întâmplă ca lupta dusă prin mijloacele indicate să ajungă într-un punct mort. În aceste cazuri este necesară utilizarea de mijloace noi. Să analizăm, pentru început, o partidă pe care eu o consider foarte instructivă pentru înțelegerea teoriei create de mine.

16. ♚d4! ♔c7 17 ♘e5, blocada este puternică.

Prima manevră s-a dovedit slabă, deoarece calul din f3 nu a reușit să ocupe câmpul e5 (La această poziție survenită în partida Nimzovici — Salve vom reveni).

Alb: Nimzovici

Negru: Salve

Karlsbad 1911

1 e4 e6

2 d4 d5

3 e5 c5

4 c3 ♚c6

5 ♘f3 ♔b6

După cum se vede, negrul presează asupra bazei din d4. Această tendință, care este legată de posibilitatea distrugerii întregului lanț, o denumim *strategia presiunii rapide*. Îndreptați-vă atenția asupra mutării 5 ♔b6, căci o mutare de damă în deschidere este un fenomen rar. Elementul strategic dominant îl con-

stituie în cazul nostru, *lanțul de pioni* și el determină toate acțiunile.

6 ♚d3.

Negrul se află în fața unei dileme. Să aplice metoda presiunii rapide sau să treacă la lupta pozițională (*asalt* sau *asediu*)? Prima opțiune se realizează prin 6... ♚d7, a doua, prin 6... cd4, pentru ca, după 7 cd4, să înceapă asediul pionului d4.

6 ... ♚d7.

O mutare naturală, dacă albul nu ia la c5 negrul continuă cu ♚c8. Totuși, corect era 6... cd4, pentru ca, după 7 cd4 să treacă partida pe un alt făgaș.

7 dc5!! ♚:c5

8 0-0 f6.

Negrul jubilează și se aruncă imediat asupra ultimului reprezentant al lanțului de pioni. Deviza lui este „drum pionului din e6!“.

Cursul ulterior al partidei îi va rezerva unele surprize:

9 b4!

Pentru a proteja câmpul e5 cu mai multă eficacitate, 9 ♔e2 ar fi fost de asemenea posibilă, însă după 9... fe5 10 ♘:e5 ♚:e5 11 ♔:e5 ♚f6, negrul n-ar fi avut greutăți cu îndepărtarea „blocheurului“.

9... ♚e7

10 ♚f4 fe5.

Manevra de schimb pe câmpul de blocadă analizată de noi, în cazul de

față, este nejustificată, deoarece nebunul ajuns pe acest câmp devine un „blocheur“ robust.

11 ♘:e5 ♚:e5

12 ♚:e5.

Deoarece mutarea 12... ♚f6 se răstoarnă în acest caz prin 13 ♔h5 + g6 14 ♚:g6 + hg6 16 ♔:g6 + ♚e7 16 ♚:f6+ ♚:f6 17 ♔g7 + urmează 12... ♚f6 (vezi D134).

13 ♘d2 0-0

14 ♘f3 Albul întărește blocada

14... ♚d6. (vezi D135).

Mutarea 14... ♚b5 este nefavorabilă, deoarece după 15 ♚d4 ♔a6 16 ♚:b5 ♔:b5 17 ♘g5, albul câștigă pionul.

15 ♔e2 ♚ac8

16 ♚d4 ♔c7

17 ♘e5.

Acum, imobilitatea pionilor blocați este mai mare decât oricând. Albul a jucat foarte economic, dar posibilitatea ocupării cu succes a punctelor d4 și e5 a atârnat de un fir de păr și a fost condiționată de utilizarea precisă a spațiului, și anume, câmpurile d4, e5, c2 și e2.

17... ♚e8

18 ♚ae1 ♚:e5

19 ♚:e5 ♔c6

20 ♚d4!

Pentru a obliga nebunul din e8, care poate ocupa și câmpul h5, să își clarifice intențiile.

20... ♖d7

21 ♔c2. Regruparea hotărâtoare.

21... ♖f7

22 ♖e3 b6

23 ♖g3 ♕h8

24 ♕h7.

În capitolul 5 am văzut ce efecte produce o piesă plasată central și cum poate prinde ea aripi.

24... e5

(24... ♕h7 pierde datorită mutării 25 ♖g6.)

25 ♕g6 ♖e7 26 ♖e1 ♕d6 27 ♕e3 d4 28 ♕g5 ♖c3 29 ♖c3 dc3 30 ♖c3 ♕g8 31 a3 ♕f8 32 ♕h4 ♕e8 33 ♕f5 ♖d4 34 ♖d4 ed4 35 ♖e7 ♕e7 36 ♕d3 ♕d6 37 ♕f6 gf6 38 ♖f1 ♕c6 39 h4 și negrul cedează.

Să recapitulăm, pe scurt, principalele momente ale partidei. După primele mutări 1 e4 e6 2 d4 d5 3 e5 c5 4 c3 ♖c6 5 ♖f3 ♕b6 6 ♕d3, negrul trebuie să aleagă între *asalt* și *asediu*.

El putea să continue cu 6... cd4 7 cd4 ♕d7, urmat de ♖g8 — e7 — f5. Cu toate acestea, s-a decis să distrugă rapid lanțul de pioni al albului.

Planul său era:

(1) să-l forțeze pe alb la dc5 și ef6.

(2) să îndepărteze eventualii „blocheuri”.

(3) să-și avanseze centrul său de pioni eliberați.

Planul nu a reușit, deoarece negrul nu a putut să înlăture „blocheuri” care au luat locul pionilor și care s-au dovedit a fi mai puternici.

Pentru noi este important să stabilim două reguli:

a) este indiferent dacă blocăm pionii adversarului cu pioni sau cu figuri, deoarece ambele posibilități sunt la fel de neplăcute.

b) distrugerea unui lanț de pioni blocatori nu implică o eliberare imediată, deoarece locul pionilor poate fi luat, cu succes de figuri.

Când este posibil acest lucru? Iată o întrebare capitală pentru stabilirea modalităților de eliberare din blocadă.

Pentru a clarifica și mai mult relațiile dintre pioni și figuri în lupta lor pentru centru, voi folosi un citat din articolul meu „Cedarea centrului — o superstiție” scris încă în 1913.

„Desigur că, pentru formarea centrului, cei mai potriviți sunt pionii, deoarece ei sunt cei mai stabili. Pe de altă parte, figurile dispuse în centru pot să îi înlocuiască cu succes”.

Mai mult, după cum vom vedea, centrul poate fi ocupat și cu ajutorul turnurilor și al nebunilor, ceea ce înseamnă că nu întotdeauna ocuparea lui de către pioni conduce la controlul acestuia.

9.5.1. Lupta pozițională. Asediul bazei neprotejate. Atacul cu mai multe figuri. Piesele apărătoare se încurcă unele pe altele. Menținerea presiunii poziționale. Apariția unor noi slăbiciuni. Baza lanțului de pioni ca slăbiciune în final.

1 e4 e6 2 d4 d5 3 e5 c5 4 c3 ♖c6 5 ♖f3 ♕b6 6 ♕d3 cd4 (mutarea 6... ♕d7 se dovedește a fi puțin utilă).

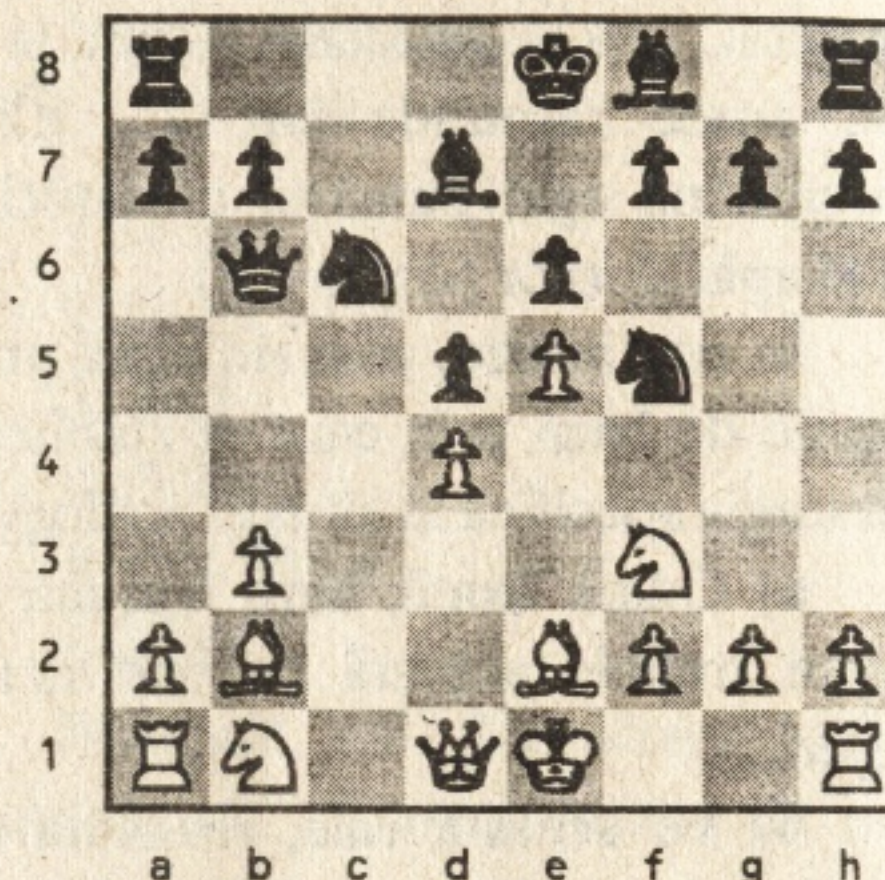
Ce semnifică această mutare? Baza lanțului de pioni albi a fost imobilizată la d4. Dacă înainte, pionul ar fi putut să-și părăsească poziția prin dc5, acum acest lucru nu mai este posibil. De la început, trebuie să clarificăm faptul că negrul a renunțat la ambițiile sale de a distruge cu rapiditate lanțul advers de pioni. El își păstrează totuși unele posibilități, atacând baza de la d4 de mai multe ori și forțând piesele adverse să ocupe pozițiile pasive. Aceasta se face nu atât pentru un câștig material, cât pentru a obține un avantaj pozițional.

După 7 cd4 ♕d7, negrul amenință 8... ♕d4. (La 7... ♕d4? urma 8 ♖d4 ♕d4 9 ♕b5 +)

8 ♕e2. La 8 ♕c2 urma 8... ♕b4 și negrul capătă superioritatea perechii de nebuni.

8... ♕ge7! Negrul își continuă dezvoltarea cu o mutare mai lentă, dar care continuă presiunea asupra bazei d4.

9 b3 ♕f5 10 ♕b2 (vezi D136).



D136

Pionul d4 se află sub atac. Un asediu tipic al unei baze neprotejate.

10... ♕b4+ Acest șah scoate în evidență părțile slabe ale apărării. Sub presiunea puternică a adversarului, aceasta se face cu mai multe figuri care au ajuns să se încurce reciproc. 11 ♖f1.

Atât 11 ♖c3, cât și 11 ♖d2 interferează linia de acțiune a unor piese apărătoare

11... ♕e7. Ideea lui Tarrasch. Să vedem care au fost considerentele care au stat la baza ei. Dacă negrul dorește să mențină presiunea asupra câmpului d4, el nu trebuie să permită

perturbarea echilibrului între piesele atacatoare și cele apărătoare în defavoarea sa. Din această cauză, trebuie să protejeze calul din f5.

Ar fi putut juca 11... h5, împotriva mutării 12 g4, dar a preferat 11... ♖e7, mutare care duce la același rezultat, însă pe altă cale. Acum, la 12 g4, poate răspunde cu 12... ♘h4, menținând egal numărul atacatorilor și al apărătorilor (doi la doi).

În continuare, vom sintetiza principiile de bază prin care se stabilește strategia specifică în situații analoge.

a) Odată fixată, baza lanțului de pioni trebuie atacată cu mai multe figuri.

b) Pe această cale, realizăm cel puțin o superioritate pozițională care constă în obținerea unor poziții mai agresive pentru figurile noastre. În asemenea cazuri, dezvoltarea figurilor adverse este legată de anumite greutăți. De asemenea, mobilitatea lor se reduce la paza obiectivului atacat, neputându-se deplasa — dacă este nevoie — de pe un flanc pe altul, cu viteza pieselor atacatoare.

c) Presiunea asupra bazei lanțului de pioni trebuie să fie păstrată cât mai mult timp posibil, pentru a conduce la apariția unor noi slăbiciuni, ca o consecință logică a greutăților de dezvoltare.

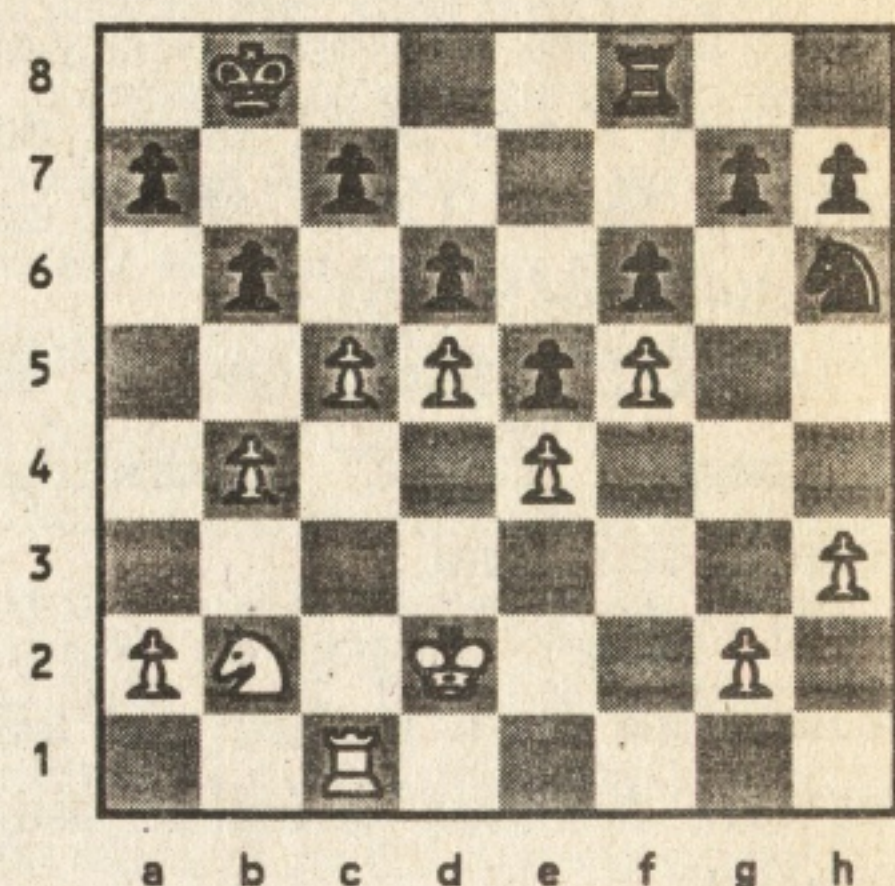
d) Când apare noua slăbiciune, se va schimba și planul nostru de atac. Renunțăm la atacul inițial — baza lanțului de pioni — și vom ataca rapid

noul punct slab. Abia mai târziu — uneori în final — ne vom reîntoarce la primul obiectiv de atac — baza lanțului de pioni.

e) Slăbiciunea bazei iese în relief și mai mult în final, când poate fi utilizată, cu mai multă ușurință coloana deschisă aflată în vecinătate. În cazul nostru, coloana c, pentru a manevra ♖c8, ♖c4, ♖:d4 sau ♖c8, ♖c2, ♖d2, ♖:d4.

f) Atacatorul nu trebuie să uite niciodată că și el are o bază care trebuie apărată. Dacă albul reușește să învingă greutățile cu apărarea bazei lanțului de pioni, el poate ataca cu f4-f5 baza neagră de la e6 sau poate organiza atacul de figuri contra flancului regelui fixat prin prezența pionului e5. Acest atac va schimba în favoarea sa situația existentă.

Aplicarea punctului (a) nu prezintă dificultăți pentru elev. De ex.: în D137, atenția noastră este atrasă de lanțurile e4, d5, e5, d6.



D137

Baza negrului este la d6. Albul joacă 1 cd6 cd6 2 ♖c6 ♘f7 3 ♘c4 ♖d8.

Dacă 3... ♖c8, atunci 4 b5 ♖:c6 5 dc6, cu un final de cai mai bun pentru alb.

4 a4!

Menține poziția agresivă a pieselor proprii (punctul b). Această superioritate a calului din c4, față de calul din f7 și a turnului din c6, față de cel din d8, poate fi materializată atât pe flancul damei prin 5 b5 urmat de ♖c3 și a5, cât și pe flancul regelui prin 5 h4, urmat de ♖e3, ♖f3, ♖g4, ♖h5 g4 și g5. Apărarea prin h6 îi oferă regelui alb posibilitatea de a pătrunde la g6.

Sunt mult mai dificil de înțeles și de aplicat punctele c și d.

Exploatarea directă a slăbiciunii pionului nu este o manevră tipică jocului de mijloc (vezi punctul e). Prin atacarea acestuia, putem spera doar să ne incomodăm adversarul obligat să-și apere pionul — și să-l obligăm să-și creeze noi slăbiciuni în urma asediului prelungit. În acest caz, care este foarte probabil să apară, nu numai că se poate, dar și trebuie să ne concentrăm forțele asupra acestei noi slăbiciuni. Cu cât sunt mai îndepărtate cele două puncte slabe (atât geografic, cât și logic), cu atât este mai bine pentru noi.

Această întrepătrundere de idei

era mai mult sau mai puțin cunoscută școlii pseudo-clasice. Tarrasch, de exemplu, ținea sub un continuu atac baza pe care și-o alegea ca obiectiv (el rămânând fidel primei alegeri).

Alb: Paulsen

Negru: Tarrasch

1888

1 e4 e6

2 d4 d5

3 e5 c5

4 c3 ♘c6

5 ♘f3 ♖b6

6 ♖d3.

Naturală era dezvoltarea nebunului la e2, deoarece pionul d4 este baza lanțului de pioni și, prin urmare are nevoie de o apărare minuțioasă; în acest sens, 6 ♖e2 este mai bună decât 6 ♖d3.

6... cd4

7 cd4 ♖d7

8 ♖e2 ♘ge7

9 b3 ♘f5

10 ♖b2 ♖b4 +

11 ♖f1 ♖e7.

Pentru a păstra presiunea asupra punctului d4 (12 g4? ♘h4!). Mai corect era totuși să renunțe la acest plan și să-și îndrepte atenția asupra flancului regelui alb, slăbit prin mutarea ♖f1. Trebuia jucat 11... 0-0 și la 12 g4 ♘h6 13 ♖g1 f6! 14 ef6 ♖:f6 15 g5 ♖:f3 16 ♖:f3 ♘f5 17 ♖g4 (vezi D13).

12 g3 a5?

Pentru a exploata „slăbiciunea” de la b3. Însă pionul b3 nu este slab, slab este flancul regelui.

13 a4 ♖c8

14 ♕b5

Câmpul b5 a devenit un bun punct de sprijin pentru figurile albe.

14... ♗b4

15 ♕:d7?

Complet fals. Jucând 15 ♖c3 (vezi partida Nimzovici — Tarrasch pag. 174) albul învingea toate greutățile. De ex.: 15 ♖c3 ♗:b5 16 ♖:b5 ♗c2 17 ♖c1 ♗ce3 + 18 fe3 ♗:e3 + 19 ♖e2 ♗:d1 20 ♖:c8 + ♗d7 21 ♖:h8 ♗:b2 22 ♖c1, cu câștig.

15.. ♗:d7

16 ♖c3 ♗c6

17 ♖b5 ♗a7

18 ♖:a7?

În nici un caz, albul nu trebuia să cedeze câmpul b5. Continuarea 18 ♗d3 ♗:b5 19 ab5 era suficientă. Acum se vede cât rău a făcut negrului mutarea a5.

18... ♗:a7

19 ♗d3 ♗a6!

Devenim martorii modului în care se duce lupta în final contra bazei slăbite:

20 ♗:a6 ba6

21 ♗g2 ♖c2

22 ♕c1 ♖b8

23 ♖b1 ♖c3

24 ♕d2 ♖c:b3

25 ♖:b3 ♖:b3

26 ♕:a5.

Albul a reușit să scape de slăbiciunea din b3 (pion înapoiat pe coloană deschisă), însă apărarea pionilor a4 și d4 este foarte grea.

26... ♖b2!

Era incorect 26... ♖a3, din cauza 27 ♖c1. Acum, la 27 ♖c1, urmează 27... ♗e3 + și 28... ♗c4.

27 ♕d2 ♗b4

28 ♕f4 h6.

Negrul poate face această mutare. Poziția îi permite și o mică slăbiciune

29 g4 ♗e7

30 ♖a1 ♗c6

31 ♕c1 ♖c2

32 ♕a3 ♖c4

Mai simplu era 32... ♗:a3.

33 ♕b2 ♗c3

34 ♕:c3 ♖:c3

35 ♖b1 ♗c7

36 g5 ♖c4. În sfârșit,

37 gh6 gh6

38 a5 ♖a4

39 ♕g3.

O ultimă încercare disperată de a continua atacul început cu g4-g5.

39 ♖:a5 40 ♕g4 ♖a3 41 ♖d1 ♖b3 42 h4 ♗e7 43 ♖e1 ♗f5 44 ♖d3 a5 45 ♖c5 ♖c3 46 ♖b1 ♗:d4 47 ♖a6 + ♗d8 48 ♖b8 + ♖c8 49 ♖b7 ♗e8 50 ♖c7 + ♗f8 51 ♖b5 ♗:b5 52 ♖:b5 ♖a8 etc. Celui ce studiază îi recomandăm să analizeze

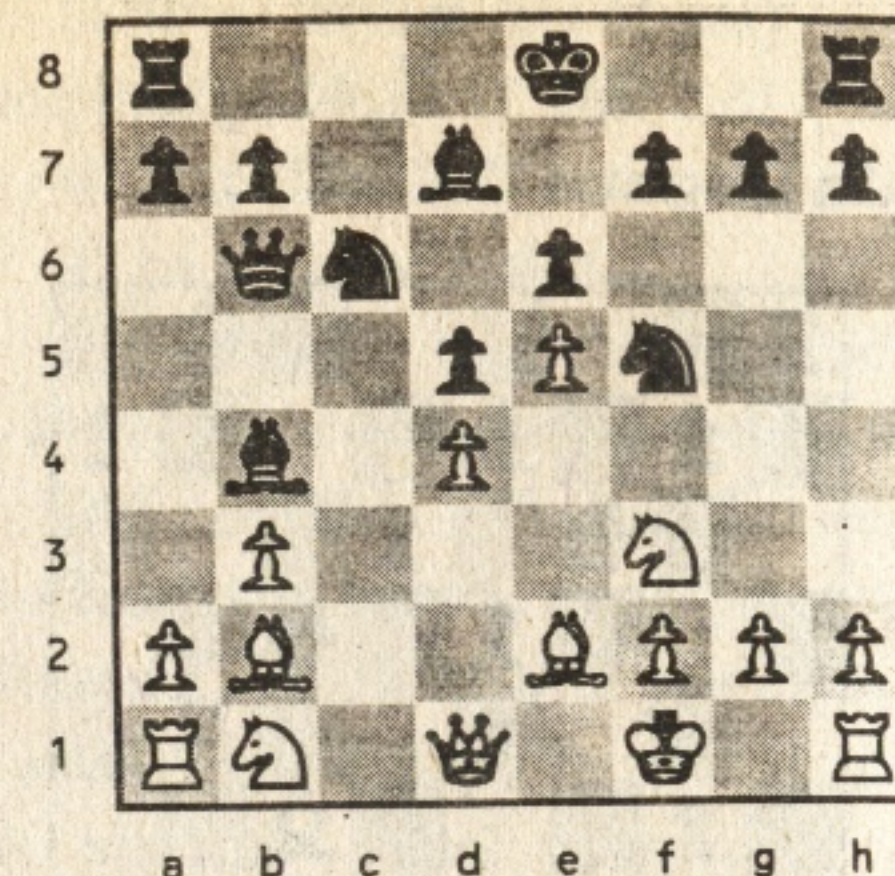
cu atenție și acest final bine condus de Tarrasch.

În opoziție cu cele prezentate, vom accentua faptul că slăbiciunea bazei lanțului de pioni poate fi exploatată în întregime numai în finalul partidei sau, mai exact spus, abia în final, cucerirea bazei reprezintă scopul direct al atacului nostru, în timp ce, în jocul de mijloc, presiunea asupra bazei are drept scop obținerea de avantaje indirecte.

De exemplu, să presupunem că negrul atacă baza inamicului în jocul de mijloc: albul îi va apăra baza, figurile sale se vor încurca una pe alta, va avea greutăți cu dezvoltarea lor și își va crea o nouă slăbiciune pentru a elimina aceste dificultăți. Asupra acestei noi slăbiciuni își va concentra negrul atenția și numai în final se va reîntoarce la atacul primului obiectiv — respectiv baza lanțului de pioni.

Pentru a explica exploatarea indirectă a bazei slăbite, vom reveni la partida Paulsen — Tarrasch.

După 1 e4 e6 2 d4 d5 3 e5 c5 4 c3 ♗c6 5 ♖f3 ♗b6 6 ♕d3 cd4 7 cd4 ♗d7 8 ♕e2 ♗ge7 9 b3 ♗f5 10 ♕b2 ♗b4 + albul a renunțat la rocadă și a jucat ♖f1 (vezi D138).



D138

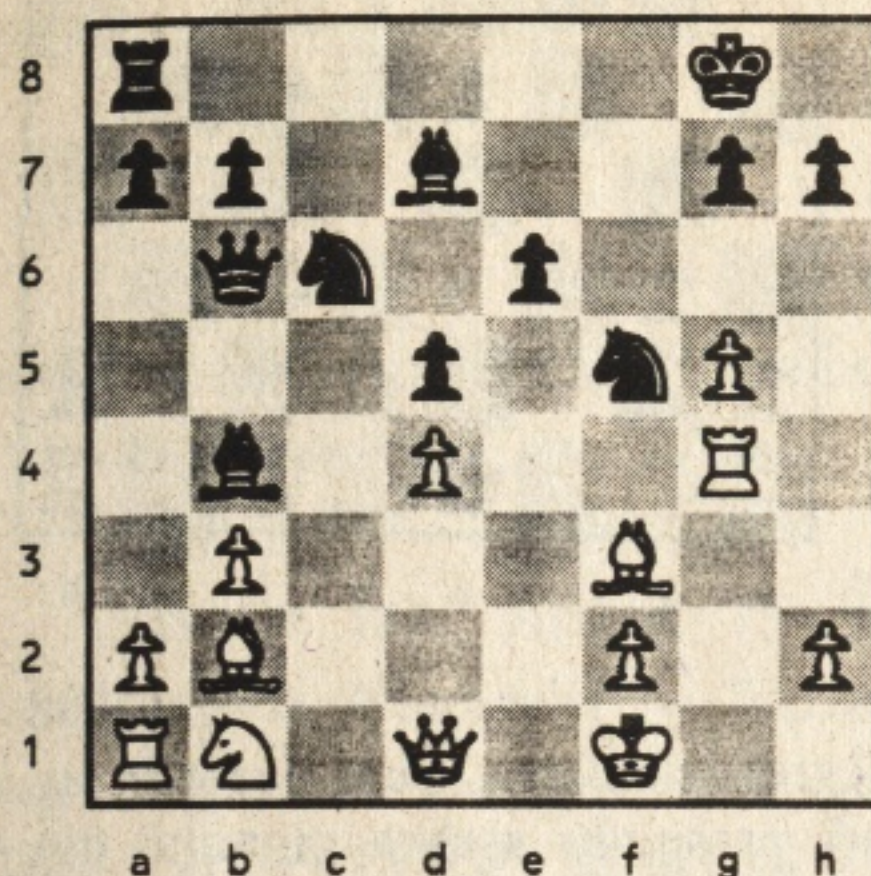
Negrul la mutare. Cum poate fi accentuată presiunea asupra pionului din d4? Poziția regelui din f1 este dezavantajoasă. Cum poate fi exploatată?

Presiunea asupra punctului d4 și-a făcut datoria. Problema negrului din acest moment nu constă atât în păstrarea atacului împotriva pionului d4 (care s-ar realiza prin 11... h5 sau 11... ♗e7, după cum am indicat deja), cât în exploatarea slăbiciunii regelui de la f1. Acest lucru se poate realiza printr-un fin sacrificiu de calitate. Am găsit acest sacrificiu căutând să aplic teoria în practică — abandonarea atacului împotriva bazei de pioni.

La 11 ♖f1, răspundem cu 11... 0-0. După 12 ♕d3, jucăm 12... f6 13 ♕:f5 ef5 și păstrăm superioritatea perechii de nebuni. La 12 g4 ♗h6 13 ♖g1 f6 14 ef6 ♖:f6! 15 g5 ♖:f3! 16 ♕:f3

(sau 16 gh6 ♖f7).

16... ♗f5 17 ♖g4 obținem poziția din Diagrama 139.



D139

Poziție obținută în urma încercării negrului de a pune în evidență slăbiciunea poziției regelui alb din f1. În ciuda avantajului material, stă mai rău.

Poziția precară a albului pe flancul regelui și prezența punctelor slabe pe coloana f sunt, în opinia mea slăbiciuni suficiente pentru pierdere. Vom da o singură variantă.

17... ♗e8

La fel de bine este și 17... ♖f8

18 ♖e2 ♗c:d4 19 ♖:d4! ♗f:d4 20 ♖e5

Ultima șansă

20... ♗b5 + 21 ♖g2 ♗f5 22 ♖:d5

La 22 ♗c3 ♗:c3 23 ♖:c3 d4 etc.

22... ed5 23 ♖:f5 ♖f8 24 ♖:d5 + ♖f7!

O auto-legare, care asigură câmpului g7 contra unui atac cu dama.

25 ♖d4 ♗c5 și albul trebuie să cedeze.

Partida s-a decis, după cum era logic, pe aripa regelui, negrul a reușit să exploateze noile slăbiciuni, fără să le piardă din vedere pe cele vechi. Elevul trebuie să observe transferarea atacului principal din centru (baza lanțului de la d4), pe aripa regelui slăbită prin ♗f1.

Revenind la poziția din diagrama 138, trebuie să accentuăm faptul că, după 11... ♗e7, mutările 12 g3 și 13 ♖g2, urmate de întărirea punctului d4 și lichidarea presiunii asupra lui, dau albului șanse mai bune, deoarece — terminându-și dezvoltarea — poate să procedeze conform punctului (f) și să inițieze un atac pe flancul regelui negru, care a fost fixat de pionul e5.

Partida

Alb: Nimzovici

Negru: Tarrasch,

San Sebastian 1912

este edificatoare în acest sens.

Primele 14 mutări (într-o altă ordine) sunt la fel ca în partida Paulsen — Tarrasch. Vezi pag 171. A urmat

15 ♗c3! ♗a6,

Referitor la 15... ♗:b5 16 ♗:b5! ♗c2, vezi comentariile de la aceeași partidă.

16 ♖g2 ♗c7

17 ♖e2 ♗b4

18 ♗a2 ♗a6

19 ♖d3 ♗e7

20 ♖c1 ♗c6

21 ♗:b4 ♗a:b4

22 ♖b1.

Albul și-a rezolvat greutatea legate de dezvoltare: baza din d4 este apărată solid și poate să își concentreze atacul pe flancul regelui negru, „strâmtorat” de pionul din e5.

22... h6 23 g4

Cu scopul de a face rocada puțin atrăgătoare pentru negru. Era poate mai bine ♖c3, ♖e3

23... ♗e7

24 ♖:c8 + ♗:c8

25 ♗e1 ♖f8

26 ♗d3 f6

27 ♗:b4 ♖:b4

28 ef6 ♖:f6

29 ♖c1!

Răbdarea cu care albul a suportat presiunea adversarului este acum răsplătită. El obține un atac direct asupra poziției regelui advers. Observați cum își va activa nebunii.

29... ♗c6

30 g5 hg5

31 ♖:g5 ♖f8

32 ♖e3 ♖e7

33 ♖g4 ♖f6

34 ♖g1 ♖h8

35 ♖h1 ♖h4

36 ♖g3 ♖:d4.

Disperarea. Se amenință atât ♗g5 cât și ♖:g7

37 ♖:d4 ♗:d4

38 ♖:g7 ♖f3 +

39 ♖g2 ♖:g2

40 ♖:g2 ♗:b3

41 h4 și negrul cedează.

Referindu-se la această partidă, A. Burns făcea următorul comentariu:

„O partidă strălucită, care ilustrează clar talentul strategic al lui Nimzovici. Dr. Tarrasch a fost depășit la acest capitol, deși, la rândul său, este unul din marii cunoscători ai strategiei șahiste.”

Oricât de măgulitoare ar fi pentru mine aceste cuvinte, trebuie să remarc că nu e chiar așa de greu de făcut manevre reușite, când te sprijini pe un sistem șahist bine încheiat.

Încă de atunci știam că e4-e5 limitează periculos pentru adversar flancul regelui și că, dacă albul reușește să mențină punctul d4, fără a crea alte slăbiciuni în poziția sa, până la urmă va veni momentul când pomul sădit va da fructele promise, fie sub forma atacului de figuri împotriva regelui advers, fie sub forma atacului bazei lanțului de pioni advers, cu ajutorul înaintării f4, f5.

În timpurile noastre, acest plan pare natural însă, atunci, această partidă a părut revoluționară.

Înainte de a trece la ultimul punct din acest capitol, atragem atenția cititorului că trebuie să exerseze jocul în final împotriva bazei slabe a adversarului. Pentru aceasta, îi reco-

mandăm să revină la partida Nimzovici — Freimann (pag. 97) și să aplice următoarea metodă. Să așeze pe tablă — de exemplu — lanțul de pioni d4, e5 la alb și d5, e6, la negru. Fiecărei părți îi va mai da câțiva pioni:

alb: a2, b2, f2, g2, h2.

negru: a7, b7, f7, g7, h7.

9.6. Transferul atacului

În poziția din cap. 9.5. și 9.5.1., după cum am arătat de mai multe ori, negrul poate să aleagă între cele două planuri de joc. 6... ♖d7 (tactica presiunii rapide) și 6... cd4 (războiul pozițional) — asediul împotriva bazei fixate a albului.

Mai devreme sau mai târziu — la fel ca în viață —, vine un moment în care negrul trebuie să hotărască drumul pe care va merge. Tensiunea în centru nu poate fi menținută multă vreme, deoarece partea care se apără are posibilitatea schimbului (dc5) care — în condițiile cunoscute, poate duce la eliberarea jocului său. Când amenințarea schimbului devine realitate, trebuie să alegem unul din cele două planuri de joc.

Un alt moment în care suntem forțați să ne decidem este acela în care adversarul ne amenință pe unul din flancuri. În acest caz, apare

La început, va încerca să utilizeze slăbiciunea bazei d4 în prezența regilor. Apoi, va adăuga alte figuri ușoare sau turnuri, de fiecare parte. Această metodă de antrenament am folosit-o cu succes, împreună cu elevii mei.

necesitatea unor manevre energice, deoarece oscilarea în alegerea planului de joc devine periculoasă. Până acum, am luat în considerare diferitele metode de atac împotriva unui obiectiv *clar* (în cazul nostru pionul din d4).

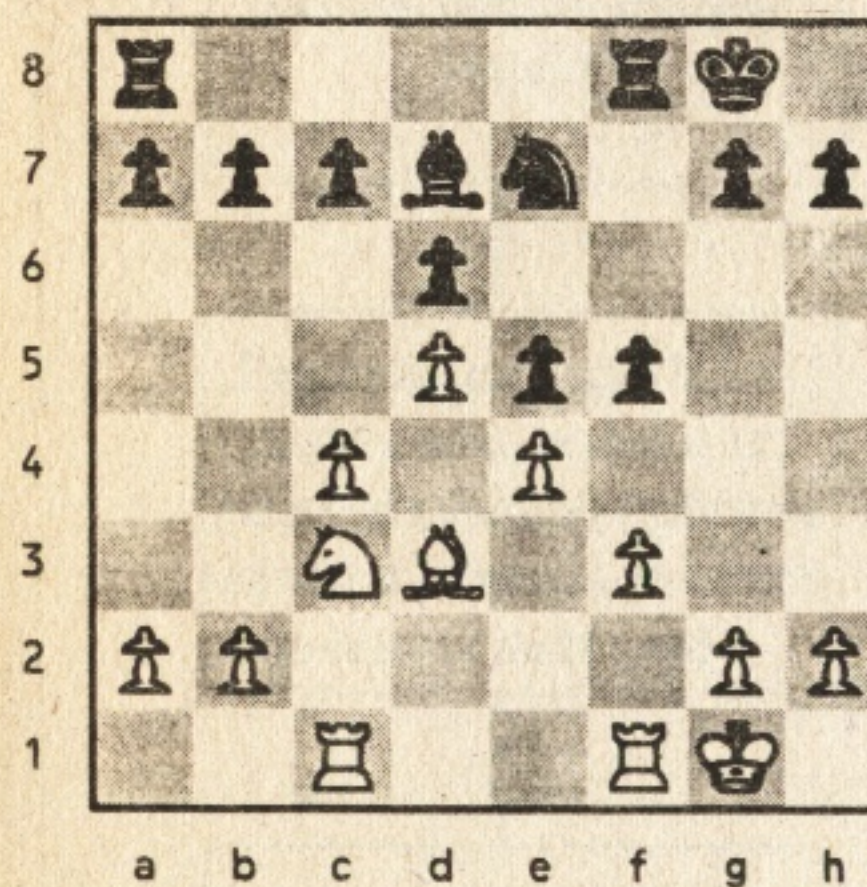
De multe ori și alegerea obiectivului de atac este legată de greutate. „În cazul lanțului de pioni, ce dubii pot exista?” — va spune cititorul. „Desigur, că atacul trebuie îndreptat împotriva bazei”. Corect! dar ce facem dacă — din diverse cauze — nu poate fi distrusă? N-ar fi mai bine să ne direcționăm atacul împotriva unei baze noi? Cum se procedează vom vedea din studiul strategiei de transferare a atacului, pe care o abordăm în continuare. Să analizăm lanțul de pioni care rezultă după 1 e4 e5 2 ♖f3 ♗c6 3 ♙c4 ♘e7 4 d4 d6 5 d5 ♗b8.

Albul alege ca teatru al

operațiunilor de luptă — centrul -. El joacă ♙d3 și pe urmă c4 intenționând, cu prima ocazie să împingă c5. De asemenea poate să se decidă la un atac cu ajutorul figurilor, fără împingerea c4-c5 deoarece flancul damei a fost „strâmtorat” cu ajutorul pionului d5.

Negrul va căuta să împingă f5 pentru a distruge baza lanțului de pioni adversi (e4). În timp ce pseudo-clasica școală de șah o consideră ca o „respingere” a pionului d5 noi o socotim o reacție naturală la mutarea d5 * și la fel de greu suportabilă ca și înaintarea c4-c5.

Esența problemei poate fi surprinsă în diagrama 140.



D140

Atacul împotriva bazei e4 nu este eficient deoarece la 1... fe4 albul poate răspunde cu 2 fe4 și baza

lanțului este bine apărută sau 2 ♗:e4 ori chiar 2 ♙:e4 cu o bună înlocuire a pionului din e4. De aceea negrul joacă f4 înlocuind baza din e4 cu una nouă la f3. Este adevărat că și acum albul se poate apăra cu succes împotriva înaintării g5-g4-gf3 însă regele alb este amenințat și poziția devine incomodă. Cu alte cuvinte pionul f3 este o bază mai slabă decât e4.

Există și alte cauze în virtutea cărora o bază este mai slabă decât alta. Transferul atacului de la o bază la alta nu este numai o problemă de șansă — cum mai cred unii jucători — ci o armă suplimentară de luptă împotriva unui lanț de pioni. Analiza globală a forței unui lanț de pioni ne permite să transferăm atacul de la o bază la alta.

Trebuie să ne mulțumim cu observațiile de mai sus pentru că altfel acest capitol amenință să devină prea mare.

Transferarea atacului este un mijloc atât de tipic încât pentru ilustrarea lui putem oferi o mulțime de exemple.

1 e4 ♗c6 2 d4 d5 3 e5 ♘f5 4 f4 e6 5 ♗f3 ♗b4 6 ♙b5 c6 7 ♙a4 b5 8 a3! ♗a6 9 ♙b3 c5 10 c3. Având în vedere că baza albului este solid

* Vezi articolul nostru. „Partida modernă de șah de Dr. Tarrasch corespunde cu adevărat unei concepții moderne?” (1913).

apărată, negrul joacă 10... c4, transferând atacul de la d4 la c3. După 11 ♖c2 ♙:c2 12 ♔:c2 ♜e7, negrul, prin h5 și ♜f5, frânează atacul natural f4-f5 și poate începe asediul câmpului c3 prin a5 și b4 (vezi capitolul 1, din vol. II).

Înainte de a încheia acest capitol și odată cu el discuția referitoare la *elementele strategiei*, trebuie să evidențiem, încă o dată, cât de dificil se conduce jocul împotriva lanțurilor de pioni.

Imediat după apariția unui lanț de pioni trebuie să facem alegerea obiectivului de atac — baza lanțului sau flancul „stânjenit” de pionul înaintat. Mai târziu, în cazul atacului împotriva bazei, trebuie să ne hotărâm dacă vom adopta tactica presiunii rapide sau vom prefera asediul bazei.

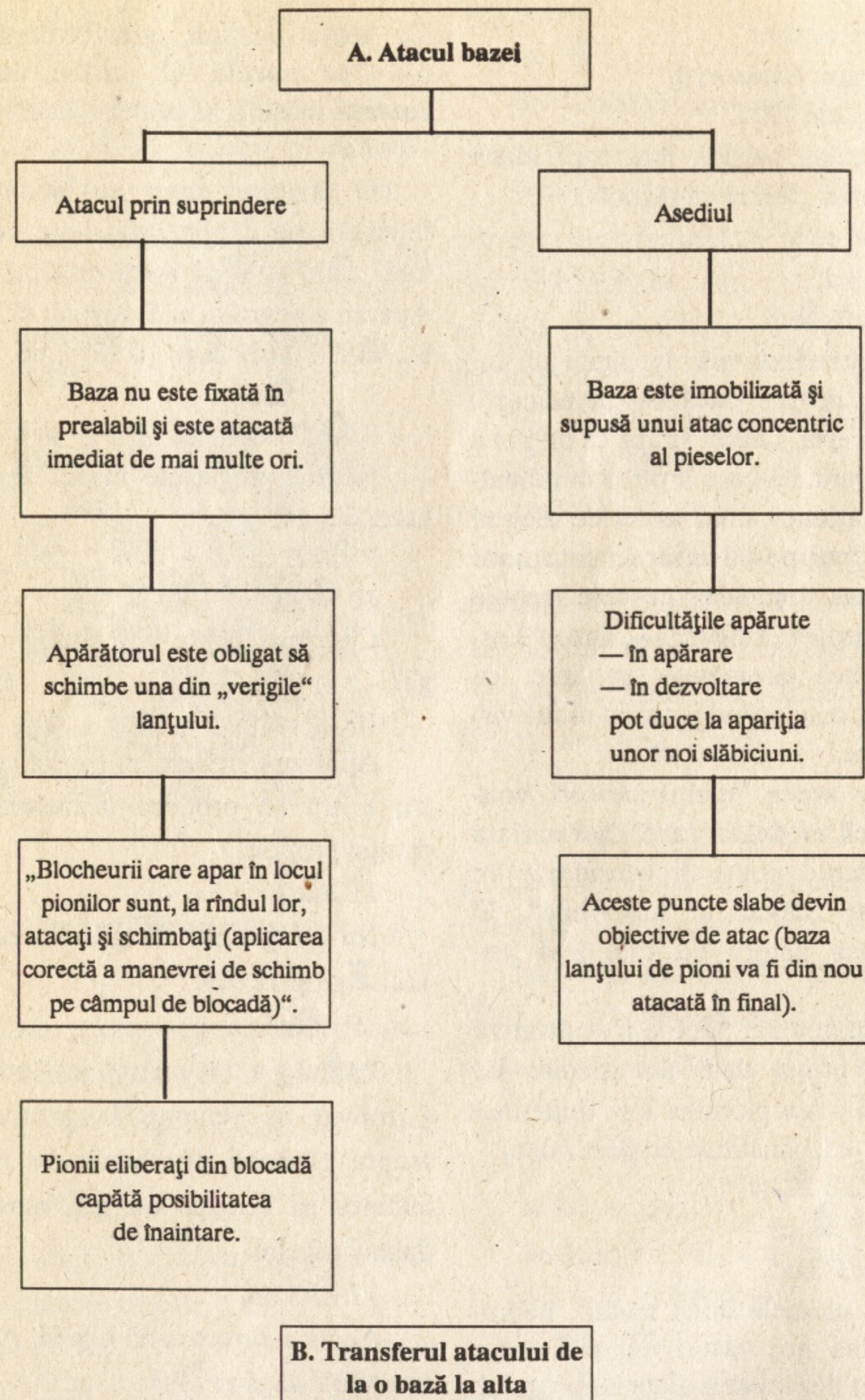
Uneori, trebuie să decidem dacă nu este cazul să transferăm atacul de pe o verigă a lanțului, pe veriga vecină și rezolvarea acestei probleme nu este întotdeauna ușoară.

În pofida tuturor acestor posibilități de atac, nu trebuie să uităm că și noi avem o bază vulnerabilă.

Este un capitol greu, care sperăm că a devenit mai clar, datorită investigațiilor noastre. S-a văzut că regulile stabilite cu privire la lanțurile de pioni rezultă logic din lupta pe coloanele deschise și din jocul împotriva „blocheurului”.

Cititorul va găsi date suplimentare în partea a doua a cărții „Tehnica jocului pozițional”, capitolele referitoare la „Centru” și la „Pionii dubli și înapoiți”.

9.7. Schema recapitulativă



9.8. Partide ilustrative

Alb: Becker

Negru: Nimzovici,
Breslau 1925.

Această partidă ilustrează ideea
celor două „teatre de război“:

1 e4 e6

2 d4 d5

♘c3 ♘c6.

Exprimându-mă în limbajul lui
Lasker, negrul joacă cu „handicap“.
Prin aceasta, Lasker spune că negrul a
ales o variantă care îl pune în dificul-
tate. Rațiunea unei astfel de alegeri
— să-l pui pe adversar în fața unor
probleme complexe, pe care trebuie
să le rezolve „singur“ —. Însuși Las-
ker joacă asemenea variante cu
plăcere, conducând jocul cu multă vir-
tuozitate.

De aceea, mulți jucători con-
sideră că modul în care Lasker trata
deschiderile poate fi considerat un
adevărat „câlcâi al lui Ahile“. O
asemenea părere nu este însă jus-
tificată.

Mutarea 3... ♘c6 a fost propusă
pentru prima dată de Alapin. Ea
oparează calea pionului c și, după îna-
ntarea e5, constituie un dezavantaj.

4 ♘f3 ♘b4

5 e5 ♘:c3+

6 bc3 ♘a5.

Cu ultimele două mutări, negrul
și asumă noi riscuri, deoarece și-a
întârziat dezvoltarea flancului regelui.

Cu toate acestea, „granița remizei“
n-a fost trecută, el putând, într-o
anumită măsură, să egaleze jocul.

7 a4.

O mutare care nu poate fi
înțeleasă pe deplin. Mai bine era 7
♘d2 ♘e7 8 ♚g4 (vezi punctul 1).
Apărarea negrului ar fi devenit dificilă
8... ♘f5 9 ♘d3 ♚g8 10 ♚h3 h6.

7 ... ♘e7

8 ♘d3 b6

Negrul pregătește atacul asupra
bazei din d4.

9 ♘d2! c5

10 ♚g4

Cum mai poate fi apărat pionul
g7?

10 ... c4!

Apărarea trebuie pregătită, pen-
tru a nu se produce slăbiciuni în
poziția proprie.

11 ♘e2

Nu mergea 11 ♚:g7, din cauza
11... ♚g8 și 12 cd3.

11... ♘f5.

Pionul g a fost apărat, însă negrul
a trebuit să renunțe la presiunea
asupra pionului d4. Albul are posi-
bilitatea să înceapă un nou atac pe
flancul regelui.

12 ♘f3 h6.

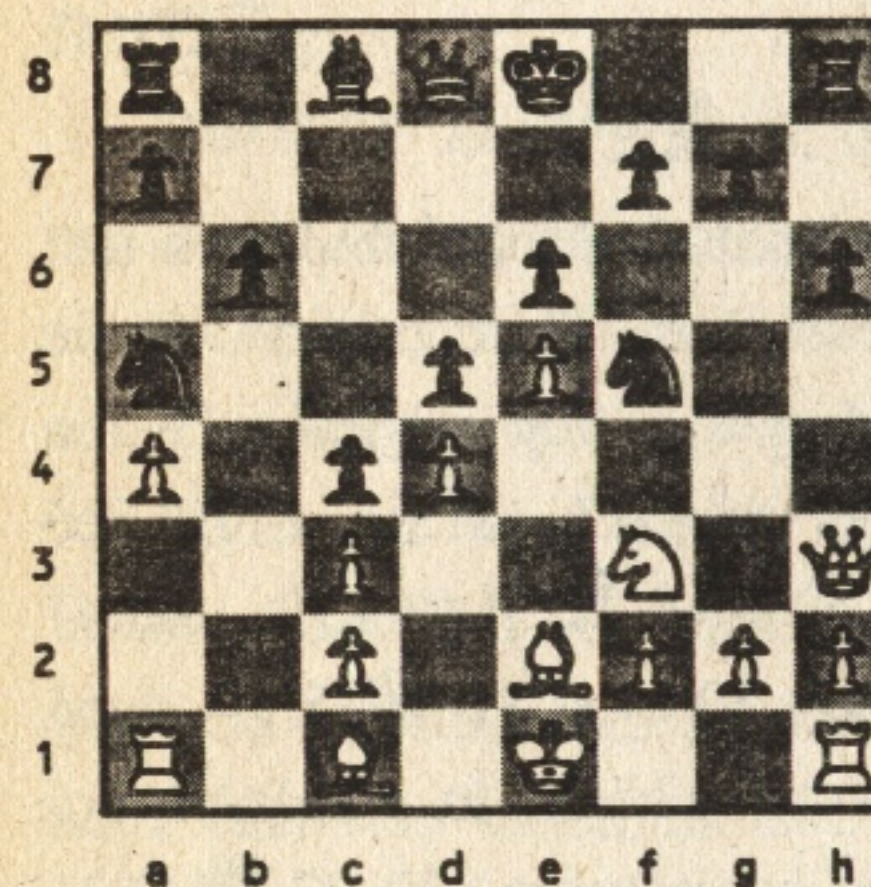
Apără indirect calul din f5. Albul
amenință ♘g5 și ♘h4.

Lasker, pe deplin justificat, reco-
mandă o apărare mai elastică.

12... ♘c6 13 ♘g5 f6.

Este interesantă și varianta 12...
♘c6 13 a5 ♘:a5 14 ♘g5 f6! 15 ef6
gf6 16 ♘h4. Acum mutarea 16...
♘:h4 este răsturnată prin 17 ♚g7!
însă prin 16... ♚e7 probabil că negrul
își consolidează suficient poziția.

13 ♚h3.



D141

Poziția după mutarea a 13 a al-
bului.

Cum poate negrul să împiedice
realizarea străpungerii 14 g4 ♘e7 15
g5 h5 16 g6! ♘:g6 17 ♘g5, urmat de
♚g1?

13... ♚d7

O mică și folositoare plimbare
pentru regele negru.

14 g4 ♘e7

15 ♘d2

Cu amenințarea 16 ♚f3 și 17
♚:f7 sau 17 ♘:c4!

15... ♚e8

Dama ocupă locul eliberat.

16 f4

Schimbare de decor. Ca prin
minune, dispare vechiul plan și apar
noi obiective de atac. Cu ajutorul
mutării f5, albul vrea să atace baza
lanțului de pioni.

16... ♚c7, continuarea plimbării.

17 ♘a3 ♘d7

18 ♚f3 h5!

Avansarea. Flancul regelui alb
constituie o teribilă armă de atac pe
care negrul încearcă s-o anihileze.

Era insuficient 18... ♘c6 (contra
♘:c4), din cauza f5 și f6.

19 ♘:c4!

La 19 g:h5, negrul joacă 19... ♘f5
și flancul mobil al albului este
paralizat.

La 19 h3 atunci 19... hg4 20 hg4
♚:h1 + 21 ♚:h1 ♚h8 și negrul
reușește să îndepărteze atacul albului
din centru.

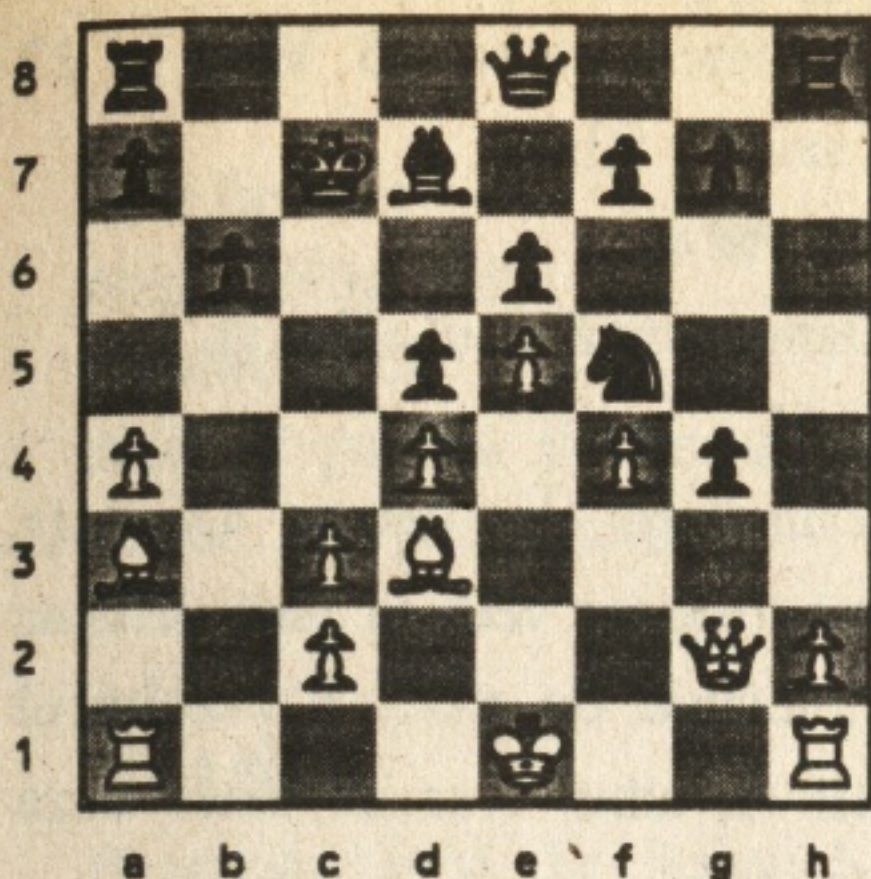
19 ... ♘:c4

20 ♘:c4 hg4.

Desigur, nu 20... dc4?? din cauza
21 ♘d6 + și 22 ♚:a8 +

21 ♚g2 ♘f5

22 ♘d3



D142

22 ... ♖:a4

Un mic dejun, într-o situația periculoasă.

23 ♕:f5 ef5

24 ♖:d5.

La fel de grea era pentru negru și mutarea 24 c4. El trebuia să joace 24... ♖c6 25 ♖:d5. (Nu 25 cd5, din cauza 25... ♖:c3 +) 25... ♖:d5! 26 cd5 ♖b5! și albul nu poate împiedica nebunul negru să ocupe câmpul d5, prin c4.

24 ... ♖c6.

Situația negrului este periculoasă, dar nu deznădăjduită.

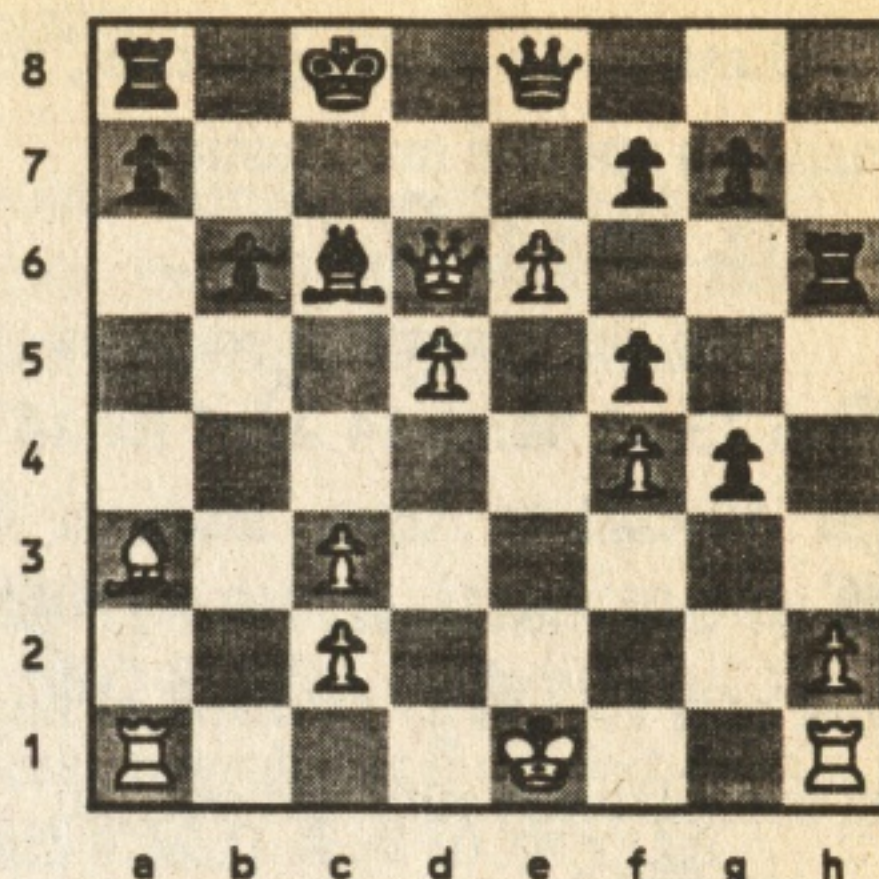
25 ♖d6 + ♖c8.

Negrul putea să joace și 25...

♖b7 26 d5 ♖b5

26 d5 ♖h6

27 e6



D143

27 ... ♖:d5!

La analiză, această mutare a fost recunoscută ca fiind „unica“. Și pe bună dreptate, deși negrul se putea apăra și prin 27... ♖:e6 + 28 de6 ♖:h1 29 0-0-0 ♖f3! (Nu 29... ♖e4? din cauza 30 e7 și 31 ♖e5! — după care dama albă ia în stăpânire noi câmpuri hotărâtoare.) 30 ef7 ♖:f7 31 ♖d8 + ♖b7 32 ♖d7 + ♖a6 și poziția negrului nu mai prezintă pericole.

De unde putem trage concluzia că, într-o poziție sănătoasă, există întotdeauna mutări „unice“.

28 ♖:d5 ♖:e6 +

29 ♖:e6 ♖:e6 +

Albul are o figură în plus, însă conduce o armată de invalizi (și nici nu este de mirare după o asemenea bătălie). În aceste împrejurări, regele

alb nici nu știe încotro să meargă: spre dreapta unde „plânge“ pionul f4 sau spre pionii c2 și c3.

30 ♖d2 ♖b7

31 ♖ae1 ♖h8

32 ♖:e6 fe6

33 ♖e1! ♖:h2 +

34 ♖d3 g3.

Negrul evită să-și pună turnul într-o poziție pasivă (34... ♖h6?).

35 ♖g1

După 35 ♖:e6 g5! 36 fg5 g2, pionul din g5 împiedică propriul turn să oprească înaintarea pionului liber.

35... ♖h3!

Mult mai bine decât 35... g2, mutare care l-ar fi împiedicat pe negru să cucerească c2 (mutare care, după cum vom vedea, nu este lipsită de importanță).

36 ♖d4 ♖c6

37 ♖g2 a5

38 c4 ♖h2!

39 ♖:g3 ♖:c2

40 ♖:g7 ♖e2

41 ♖c1 ♖e4 +

42 ♖d3 b5

43 cb5 + ♖:b5.

Deci, albul are o figură în plus și regele centralizat nu va putea să câștige. Aceasta demonstrează că

sacrificiul de nebun, de la mutarea a 27-a, a fost corect.

44 ♖e3 ♖c6

45 ♖f7 a4

46 ♖f8 a3

47 ♖a8 e5

48 ♖a6 + ♖b5

49 ♖b6 +

A. Becker ține din tot sufletul să câștige, motiv pentru care va pierde până la urmă.

49... ♖a5

50 ♖f6 a2

51 ♖d2 + ♖b5

52 ♖c3 ♖d4 +

După șase ore de muncă grea negrul are plăcerea de a găsi o soluție de problemă.

53 ♖e2?

Corect era 53 ♖c2 ♖c4 54 ♖b2 ♖:c3 55 ♖:f5

53... ♖:f4

54 ♖f8 ♖c4

55 ♖a1 ♖e4 +

56 ♖d2 f4

Acum, poziția albului este pierdută.

57 ♖c8 + ♖d5

58 ♖d8 + ♖e6

59 ♖e8 + ♖f5

60 ♖g8 f3.

Albul a cedat.

Următoarea partidă ne arată cum poate fi sancționată alegerea greșită a flancului pe care se duce atacul.

Alb: Opocensky.

Negru: Nimzovici.

Marienbad 1925.

1 d4 ♘f6

2 c4 e6

3 ♘c3 ♚b4

4 ♚c2 b6

5 e4 ♚b7

Activitatea pionilor albi centrali este mai mică decât pare la prima vedere.

6 ♘d3 ♘c6

7 ♘f3 ♚e7!

Cu ajutorul acestei neașteptate retrageri care amenință ♘b4 negrul va stabiliza masa pionilor albi din centru, salvându-și de la schimb și valorosul nebun.

8 a3 d6.

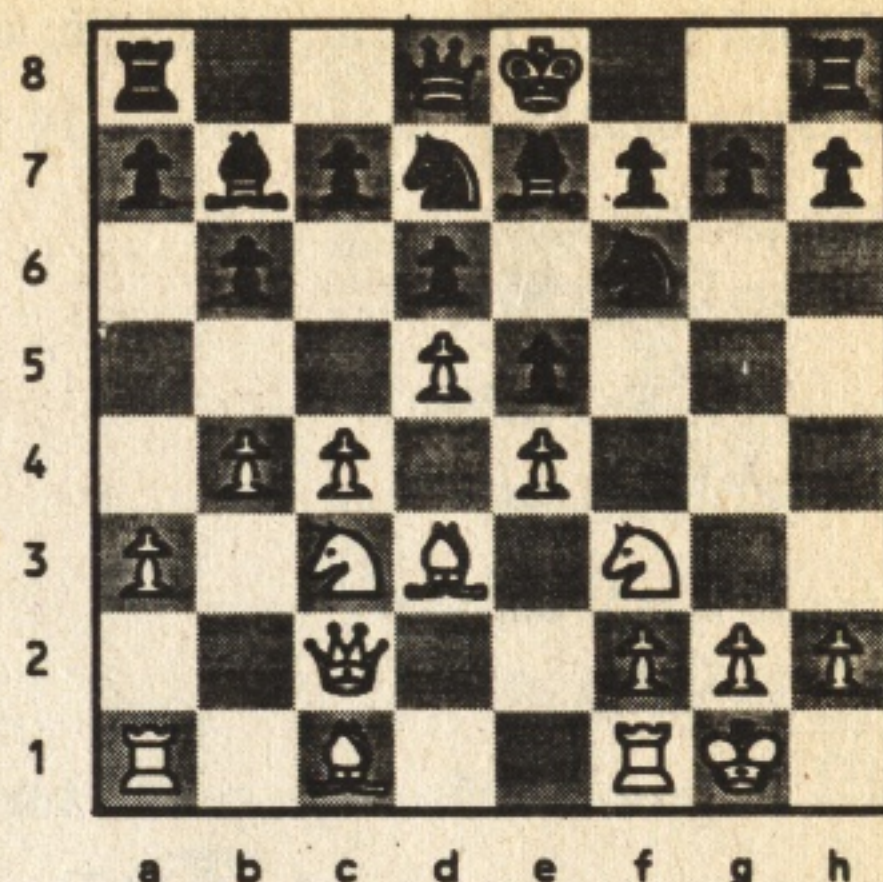
9 0-0 e5

10 d5

În centru, situația s-a clarificat.*

10... ♘b8

11 b4 ♘bd7.



D144

Prezența lanțului de pioni e4 d5 contra e5 d6 necesită mutarea c4-c5 (după o prealabilă pregătire), deoarece, din cele două teatre de luptă, numai unul este operațional (atacul asupra bazei d6).

Cel de-al doilea plan posibil — ofensiva figurilor pe flancul damei — este irealizabil, deoarece pionul c4 închide liniile de acțiune ale figurilor albe.

Realizarea planului arătat (c4-c5) trebuia pregătită cu 12 h3 și 13 ♘e3. De exemplu, 12 h3 h6! (cel mai bine pentru negru) 13 ♘e3 g5 14 ♘h2. Negrul va încerca să atace pe flancul regelui, însă regele alb este bine apărat, iar atacul lui pe flancul damei

(♘a4 și c5) se va desfășura cu rapiditate.

12 ♘b2 0-0

13 ♘e2.

Figurile albe părăsesc flancul damei, pentru a se îndrepta spre flancul regelui. Odată cu această „migrare“, se va micșora activitatea lor în centru (după ... c6 și dc6 albul ar fi presat puternic pe câmpul d5, cu calul din c3).

După retragerea calului, mutarea c6 capătă o deosebită forță. Este adevărat că, deocamdată, înaintarea nu este posibilă, deoarece negrul este încă mai slab pe acest flanc, însă, până la urmă, o va realiza.

13... ♘h5

14 ♚d2

La 14 g4, ar fi urmat 14... ♘hf6. Negrul, în mod conștient, caută să atragă asupra sa atacul albului pe acest flanc, considerând că acest teatru de luptă îi este favorabil (după cum s-a arătat albul trebuia să ducă lupta pe flancul damei).

14 ... g6

15 g4 ♘g7

16 ♘g3 c6!

Ce sens are această mutare? Chiar dacă admitem că negrul va juca până la urmă... cd5 după cd5, el nu va obține altceva decât slăbirea propriei

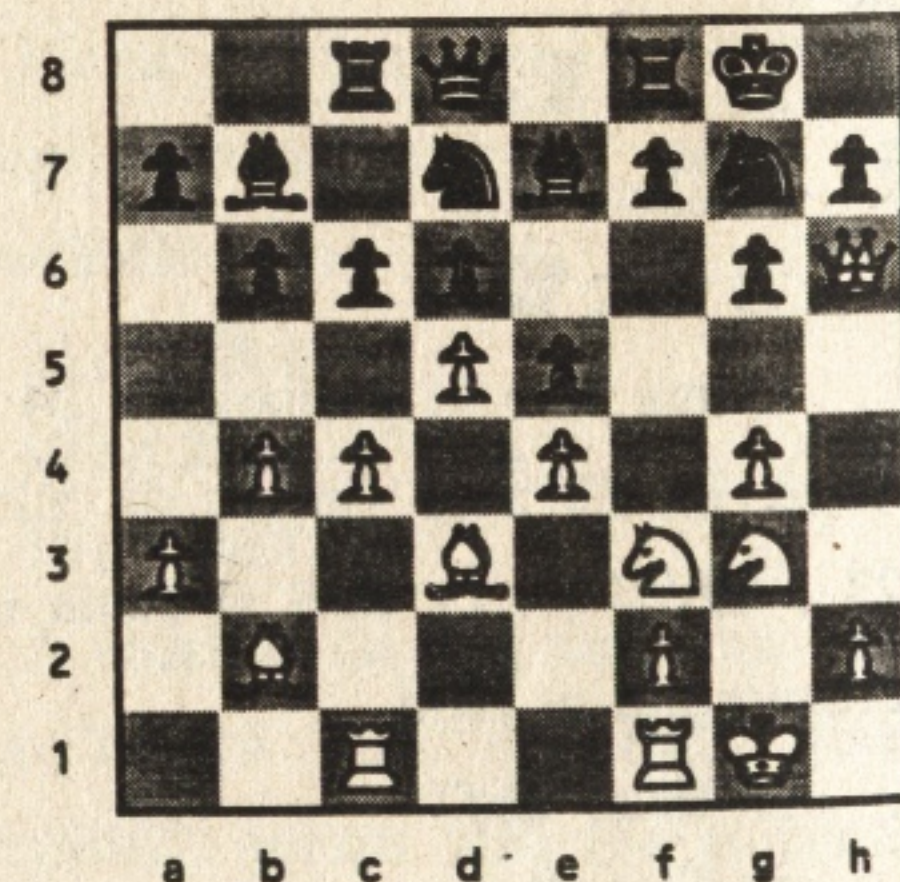
baze din d6. Prin urmare, el îndeplinește dorințele adversarului. Într-adevăr, dacă albul ar fi avansat c5 și ar fi luat la d6 după cd6, s-ar fi obținut aceeași configurație.

Acest raționament este greșit. În primul rând, înaintarea c4-c5 nu s-ar fi limitat să amenințe numai cd6. O amenințare și mai importantă ar fi constituit-o formarea „penei“ prin c5-c6 și transferarea centrului de greutate al atacului.

În al doilea rând, albul a „trădat“ acest flanc prin ♘b2, ♘e2, ♘g3 etc. și, prin urmare, aici ar putea negrul căpăta o „bază“ pentru operațiunile sale.

17 ♚h6 ♚c8

18 ♚ac1



D145

18... a6!!

O mutare destul de grea. La 18... cd5, putea urma 19 ed5 19... f5 20 gf5

* S-a obținut o structură „pană“ — vezi și Veniamin Urseanu — Strategia jocului de mijloc în șah. București — 1985, pag. 193-207 (nota trad.).

gf5 și deși negrul ar fi obținut doi pioni puternici, după 21 ♔h1 și 22 ♖g1 stătea mai rău, deoarece activitatea pionilor e și f este aparentă, în timp ce atacul albului pe flancul regelui este „real”. Negrul așteaptă să joace cd5, în momentul în care ed5 va deveni nejudicioasă.

19 ♖fd1 ♜c7

20 h4? cd5!

21 cd5.

Mutarea h4, care dorea să accelereze atacul, a slăbit și mai mult poziția albului (câmpul g4). Acum, schimbul la d5 a devenit oportun, deoarece la ed5 negrul muta ♜f6, pregătindu-și, în același timp, străpungerea de pe flancul damei prin b6-b5.

21 ... ♜:c1

22 ♖:c1 ♜f6

23 ♜h2 ♜h8

Dama este în pericol. La 24 f4? ♜g8. La 23 ♜g5 (în loc de ♜h2), 23... ♜d7! 24 f3 ♜c8 și dama este amenințată cu ♜f8

24 ♜e3 ♜d7

25 ♜f3 ♜f6

26 ♜h2 ♜g8

27 g5 f6.

Această înaintare energică este a doua încercare a negrului de a trece la contraatac (după 16... c6).

Deoarece, după mutarea h4, albul și-a slăbit flancul regelui, atacul cu f6 trebuie privit ca o urmare logică a înaintării c6.

28 ♜f3 fg5

29 hg5 ♜c8

30 ♖c6

O asemenea manevră de apărare ingenioasă, care este foarte greu de combătut.

30... ♜d7

31 ♜:a6

La 31 ♖:b6 urma 31... ♜:f3. Sacrificiul de calitate dă albului șanse mai bune.

31... ♜:c6

32 dc6 ♜c7

33 b5 h6!

Acest sacrificiu de pion îi asigură negrului libertatea de manevră. Altfel, ar fi trebuit să țină permanent cont de posibilele sacrificii pe d6 sau e5. Este interesantă următoarea variantă 33... ♜e6 34 a4 ♜d8 35 ♜a3 ♜f7 36 ♜:d6 ♜:f3 37 ♜:e5 + ♜g7 38 ♜:f3 și 39 c7.

34 gh6 ♜e6

35 a4 ♜d8

36 ♜a3 ♜f7

Acum, la 37 ♜:d6 ♜:f3 38 ♜:e5

Urmează 38... ♜h7

37 ♜:e5 d:e5

38 ♜:f8 ♜:f8

39 a5 ♜h6

Datorită mutării 33... h6! — negrul a putut să-și introducă în joc și acest cal.

40 ab6 ♜g4

41 c7 ♜:e3

42 c8 ♜ ♜f3

43 fe3 ♜:g3 + și albul a cedat, deoarece negrul ia cu șah pionul din e3 și, apoi, pe cel din b6.

Teoria lanțurilor de pioni poate servi drept criteriu pentru o evaluare corectă a poziției, în cazul în care lanțul este bine determinat. După cum vom vedea în următoarea partidă, teoria noastră ne ajută și în evaluarea pozițiilor în care există puncte de sprijin dispuse în vecinătatea lanțului de pioni.

Astfel, criteriile folosite capătă o valoare mai largă.

Celor care studiază șahul le recomandăm să încerce înțelegerea în întrepătrunderea lor logică a celor două teatre separate de luptă (lanțul de pioni și flancul damei).

În acest sens, următoarea partidă nu prezintă greutăți deosebite.

Alb: Rubinstein

Negru: Duras,

Karlsbad 1911.

1 c4 e5

2 ♜c3 ♜f6

3 g3 ♜b4

4 ♜g2 0-0

5 ♜f3 ♜e8

6 0-0 ♜c6

Merită atenție schimbul pe c3.

7 ♜d5 ♜f8

8 d3 h6

9 b3 d6

10 ♜b2 ♜:d5

11 cd5 ♜e7

12 e4 c5

Pionul c era slab și trebuia întreprins ceva pentru a scăpa de această slăbiciune

13 dc6 ♜:c6

14 d4 ♜g4

15 d5 ♜e7

A rezultat un lanț de pioni, iar baza neagră din d6 este deja „pregătită” pentru atac (ca și când albul ar. fi atacat cu c4, c5 și c:d6 urmat de răspunsul... cd6).

16 ♜d3 ♜d7

17 ♖d2

Albul își aduce calul spre baza lanțului.

17... ♜h3

18 a4

Pentru a proteja din timp câmpul pe care va ajunge calul.

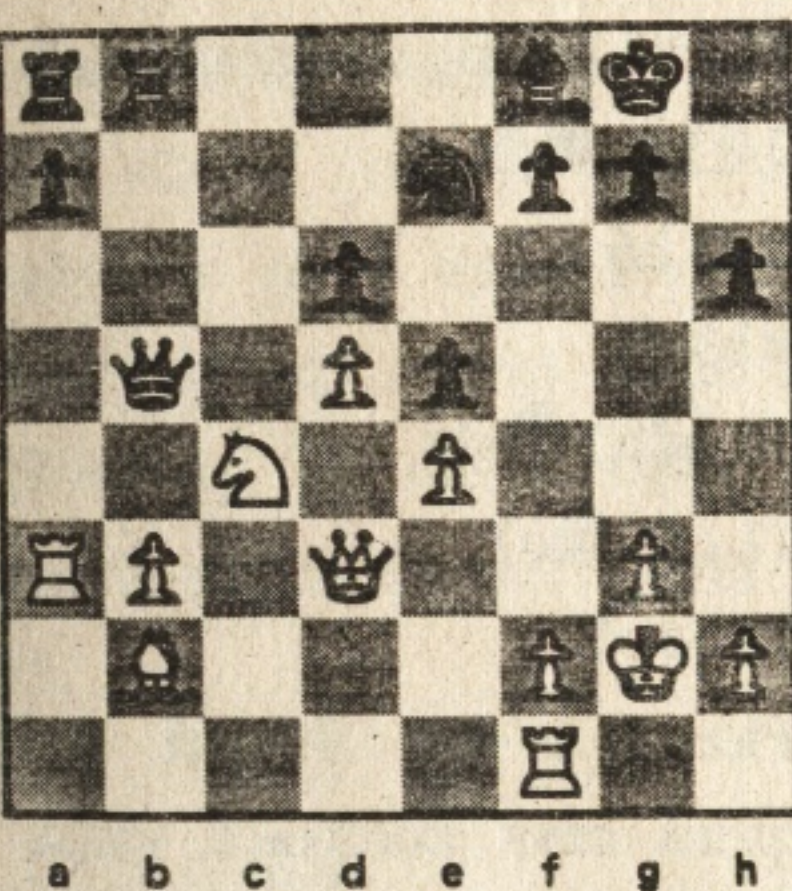
18... ♜:g2

19 ♖:g2 ♜eb8

20 ♖c4 b5

21 ab5 ♜:b5

22 ♖a3



D146

În asemenea poziții, se naște întrebarea: care pion este mai slab „a” sau „b”?

În cazul de față, putem folosi pentru rezolvare metoda deductivă. Deoarece pionul d6 este mai slab decât d5, atunci același raport trebuie să se păstreze și pentru pionii rămași pe flancul damei. Dacă nu este așa,

atunci mutarea a4 a fost greșită — și acest lucru nu este adevărat (doar prin această mutare albul a întărit punctul strategic important din c4 și este imposibil de acceptat ideea că acest plan a fost greșit). Nu, mutarea 20 ♖c4 este corectă, la fel ca și 18 a4. Prin urmare, înaintarea b5 nu putea să creeze pe neașteptate o poziție favorabilă negrului.

22 ... ♜g6

Este posibil ca mutarea 22... ♜c8 să fi fost ceva mai bună.

23 ♖fa1 a6

24 ♖c1 ♜b7

25 ♖e3 f6

26 f3

Dacă negrul ar fi putut să joace f5, atunci poziția lui nu ar fi fost foarte rea (însă acest lucru nu se poate).

26 ... ♜e7

27 ♜f1

Cu amenințarea ♖:d6

27 ... ♜c8

28 ♖d2 ♜b4

29 ♜c4 ♜:c4

30 ♖:c4 ♜ab8

31 ♖d2 ♜c7

32 ♖:a6

Observați cu câtă măiestrie a utilizat albul punctele d2 și c4.

32... ♜c2

33 ♖6a2 ♜:a2

34 ♖:a2

Finalul partidei, care se reduce la centralizarea regelui, urmată de înaintarea forțelor reunite — pion, cal și rege, nu este greu de înțeles.

34... ♜e7 35 ♖f2 ♜f8 36 ♖e2 ♜e8 37 ♖d3, ♜d7 38 ♖c3 ♜d8 39 ♖c4 (câmpul c3 oferă „adăpostul” iar c4 „podul” vezi 6.2.2.) 39... ♜c7 40 g4 ♜d8 41 ♖a6 ♜c7 42 h4 ♜d8 43 h5 ♜c7 44 b4 ♜b7 45 ♖a8 ♜d8 46 ♖b3 ♜b8 47 ♖:b8 ♜:b8 48 b5 ♜e7 49 b6 f5 (nu mai e nimic de făcut) 50 gf5 ♜g8 51 ♖f2 ♜f6 52 ♖h4 și negrul cedează.

Alb: Maroczy

Negru: Suchting,

Baden 1905

1 d4 d5

2 c4 e6

3 ♖c3 ♜f6

4 ♖g5 ♜bd7

5 e3 ♜e7

6 ♖f3 0-0

7 ♜c2 c6

8 a3 ♜h5?

O mutare dubioasă. Mai bine era ♜e8 sau h6.

9 h4 f5. La f6 urma ♜d3

10 ♖e2 ♜df6

11 ♖e5! ♜d7

12 ♜d1 ♜e8

13 c5.

Construcția lanțului de pioni.

13... ♜c7

14 b4 a5

15 g3!

Maroczy știe foarte bine să împiedice încercările de eliberare ale adversarului (f5-f4).

15... ab4

16 ab4 ♜:a1

17 ♜:a1 ♜e4

18 g4! ♖:c3

19 ♜:c3 ♜f6

20 ♖f4!

Albul amenință ♖g6 și obține timpul necesar înaintării g5.

20 ... ♜c8

21 g5 ♜d7

22 ♖d3!

Schimbul ar fi îngreunat străpungerea ulterioară.

22 ... ♜f7

23 ♖d2 ♜d8

24 ♖a1

Abia acum, albul începe acțiunile pe acest teatru de luptă. Ideea de bază constă în atacarea bazei c6, cu mutarea b4-b5.

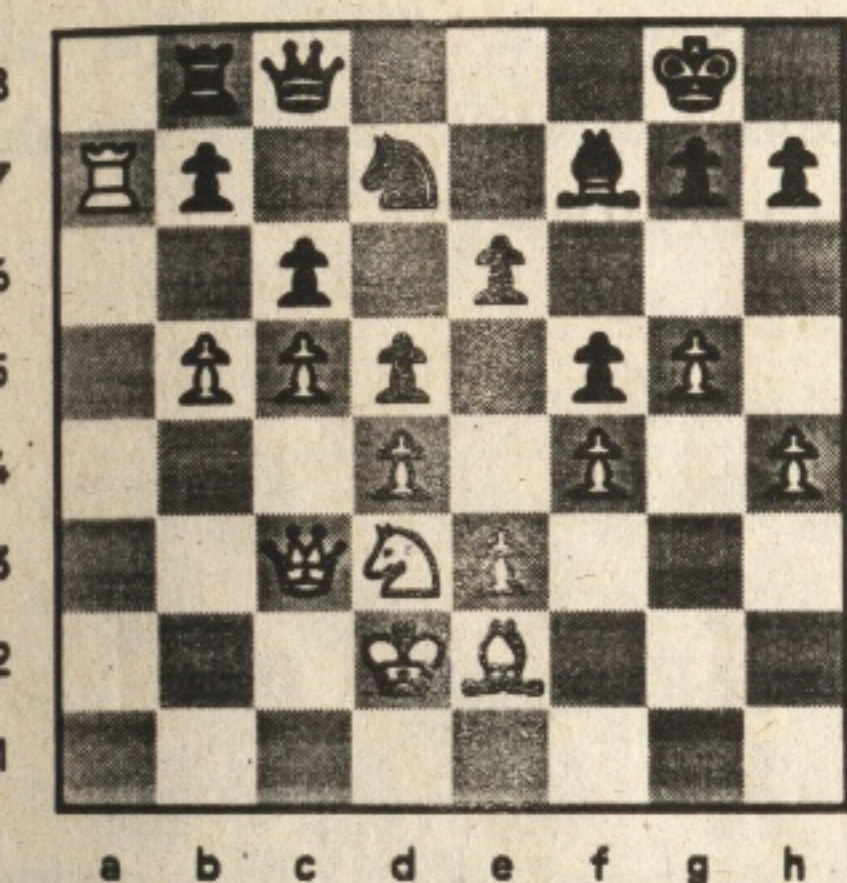
24 ... ♜c7

25 ♖a7 ♜e8

26 ♖:c7 ♔:c7
27 f4

Prin această mutare, albul lichidează amenințările de eliberare cu e5.

27 ... ♖b8
28 b5. În sfârșit,
28 ... ♔c8



147
29 b6!
Albul transferă atacul asupra unei
baze — pionul b7. El putea să
continue atacarea fostei baze c6,
când 29 ♖b4, urmat de ♔a3 —
♔a4. Însă transferul atacului asupra
pionului b7 este mai puternic și mai
sigur.

29... ♜e8
30 ♖c1 ♜f8
31 ♖b3 e5!
Unicul mijloc de a salva pionul
b7; albul amenință 32 ♖a5 și 33

♜:b7, deoarece la 33... ♜:b7 urmează
34 ♖a6.

32 de5 ♜e6
33 ♖d3! g6
34 h5 ♜f7
35 ♖a5 ♜d8
36 e6! Cunoscutul sacrificiu făcut
cu scopul deschiderii liniilor pentru
pătrunderea figurilor în joc.

36... ♔:e6
37 h6 d4
38 ♔:d4 ♔a2 +
39 ♔e1 ♜e6 40 ♔e5 ♜e8 41
♜:b7 ♔b3 42 ♖e2 ♔b1 + 43 ♔f2
♜h1 44 ♖d6 ♜h4 + 45 ♔g2 ♜:f4
+ 46 ♔:f4 ♜d5 + 47 ♖f3 ♜:f3 +
48 ♔:f3 negrul cedează.

Sfârșitul volumului I

Editura ȘAH PRESS

pregătește pentru tipar volumul al II-lea
„TEHNICA JOCULUI POZIȚIONAL“.

Acesta va apărea la începutul anului 1995.

COMENZI, propuneri de colaborare,
sugestii și eventuale reclamații,

CRISTIAN PALAMAR
EDITURA ȘAH PRESS
BUCUREȘTI cp. 2 — 148
Tel.: 01 — 667.80.17